03 234 2017 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ Р
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WI

ИГРО

16+

ГЛАВНЫЕ

GHOST RECON WILDLANDS
«ПРИЗРАКИ» В БОЛИВИИ

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD
ЗВАНЫЙ УЖИН

by Hennady

HORIZON ZERO DAWN
МАТРИАРХАТ И РОБОТЫ

BATMAN — THE TELLTALE SERIES • MOTORSPORT MANAGER • SKYLANDERS IMAGINATORS
WWE 2K17 • TOTAL WAR: WARHAMMER — REALM OF THE WOOD ELVES • GRAVITY RUSH 2
SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN • TALES OF BERSERIA • FARMING SIMULATOR 17
AGENDA • PAPER MARIO: COLOR SPLASH • CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE — SABOTAGE
SPACE HULK: DEATHWING • EISENWALD: BLOOD OF NOVEMBER • YAKUZA 0 • BATTLEFIELD 1

9 771560 258026 17003

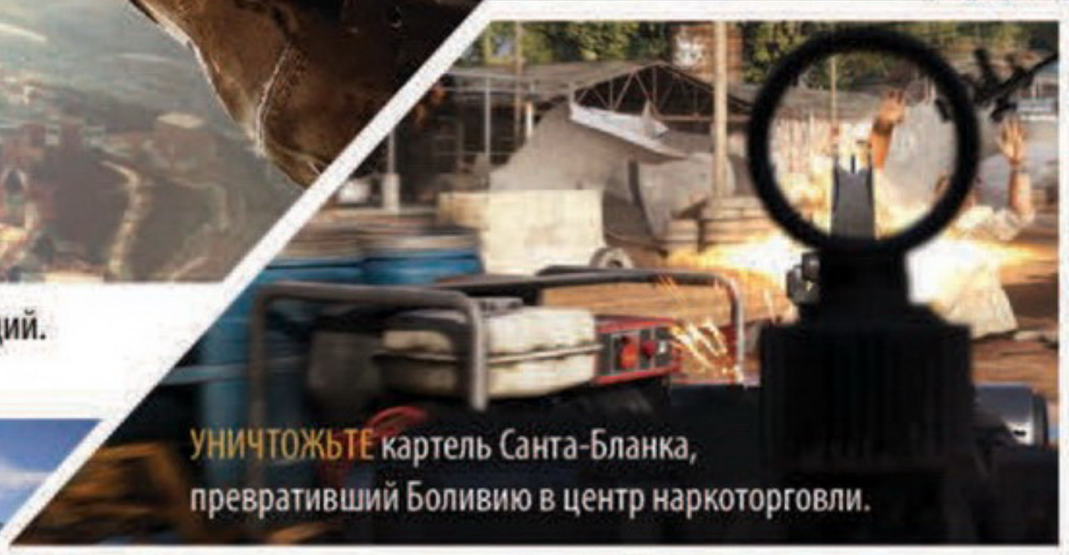
TOM CLANCY'S

GHOST RECON®

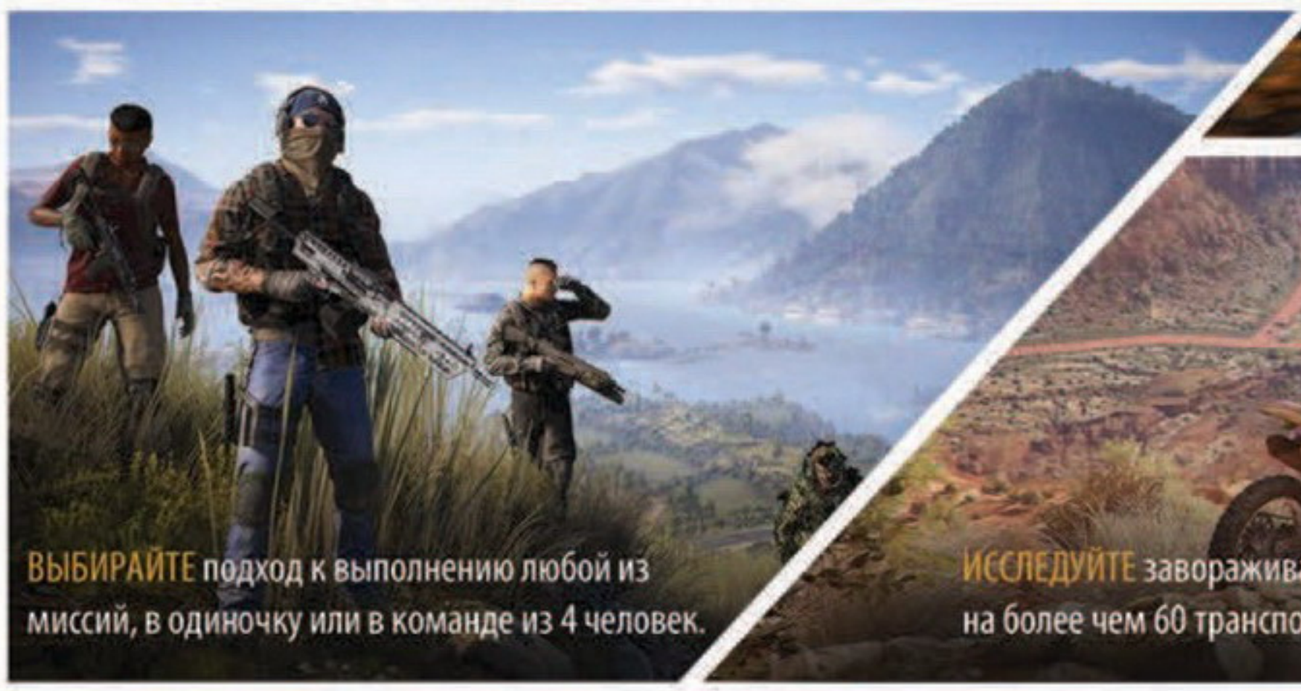
WILDLANDS

ОНИ ПРОСТО СОЛДАТЫ, МЫ - ПРИЗРАКИ

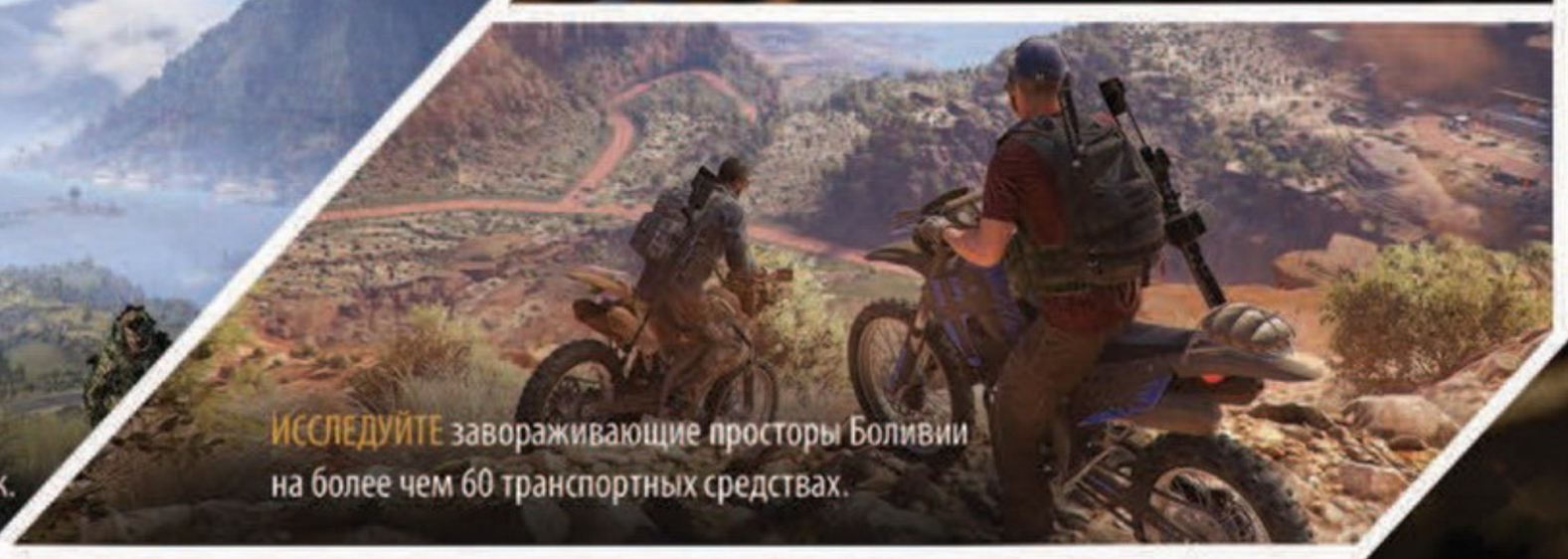
Оставаясь незамеченными, мы влияем на судьбу целых наций.
Мы - **ЛЕГЕНДА**. Мы - **ПРИЗРАКИ**.



УНИЧТОЖЬТЕ картель Санта-Бланка, превративший Боливию в центр наркоторговли.



ВЫБИРАЙТЕ подход к выполнению любой из миссий, в одиночку или в команде из 4 человек.



ИССЛЕДУЙТЕ завораживающие просторы Боливии на более чем 60 транспортных средствах.

07.03.2017

GHOSTRECON.COM

PS4 XBOX ONE PC DIGITAL DOWNLOAD

18+

РЕКЛАМА

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Ghost Recon, The Division logo, the Soldier Icon, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

UBISOFT

msi®

intel CORE i7 7th Gen

> Купи сейчас
www.msi.com

ВЫБОР PROГЕЙМЕРА

ВСТРЕЧАЙТЕ НОВОЕ СЕМЕЙСТВО
ИГРОВЫХ ДЕСКТОПОВ MSI

Nightblade MI3 | Trident 3 | Aegis Ti3 | Aegis X3 | Nightblade 3

НОВЕЙШЕЕ
7-ОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПРОЦЕССОРОВ INTEL® CORE™ i7
И ГРАФИКА GEFORCE® GTX 10

INTEL ВНУТРИ®. ЗНАЧИТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ.

Реклама

Intel®, логотип Intel®, Intel Inside™, Intel Core™ и Core Inside™ являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Герман Титов, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016
Тираж 30 800 Circulation 30 800

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

ПРИВЕТСТВУЕМ ВСЕХ!

Редакция «Игромании» спешит поздравить наших самых прекрасных и замечательных читательниц с праздником 8 Марта! Пускай вас несколько меньше, чем читателей-мужчин, – тем ценнее вы для нас! И, естественно, мы подготовили несколько материалов, которые дополнят наши поздравления.

Во-первых, не пропустите превью **Horizon Zero Dawn**, которая наверняка расширит пантеон лучших женских персонажей из видеоигр (и уже сейчас красуется на нашей обложке!). В разделе «Кино» мы рассказали о непростом пути к зрителю спин-оффа к «Звездным войнам», что носит гордое имя «Изгой-один». Нам захотелось напомнить, что в кинематографе, при видимом патриархате, полно отличных женских персонажей, на которых хочется равняться.

Во-вторых, ищите в разделе спецматериалов интервью с Рианной Пратчетт, дочерью культового писателя. Эта женщина – яркий пример того, что прекрасная половина человечества тоже работает в игровой индустрии, да и вообще игры считаются больше мужским занятием лишь по недоразумению. Рианна вот пишет сценарии.

Ну и как же было обойтись без красавцев? Специально для этого праздничного номера мы пообщались с замечательным косплеером Денисом Цукриным. А еще подробно рассказали о фильме «Логан», что позволило нам украсить этот номер Хью Джекманом! Он даже пробрался на постер, а другую сторону плаката заняли брутальные мужчины из игры **For Honor**.

В «Вердикте», понятное дело, первую скрипку играет долгожданная **Resident Evil 7**. К рецензии прилагается статья о всевозможных апокалиптических болячках, распространенных в мрачной вселенной этой франшизы. Киноразделвышел объемным, а все потому, что в нем разместились киноитоги 2016 года – редакционная подборка лучших фильмов, сериалов и мультипликации.

А в качестве эксперимента у нас целая новая рубрика – «Обзор». В ней мы собираем рецензии на игры, о которых хотим рассказать, но не считаем уместным ставить им отдельную оценку, – это, например, дополнения. Раньше такие статьи ютились в спецматериалах, а теперь вот обзавелись собственной рубрикой.

И еще одно радостное событие: в ближайшем будущем мы перезапустим сайт «Игромании» в новом дизайне и на новом движке. Возможно, даже, это будущее уже наступило, пока номер печатался в типографии. Так что зайдите и проверьте на всякий случай!

Следующий, апрельский номер «Игромании» поступит в продажу 28 марта. Приятного чтения!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

В ВАШ ГОРОД НЕ ПРИВОЗЯТ НАШ ЖУРНАЛ? ПРОДАВЦЫ ЛОМЯТ НЕСУСВЕТНУЮ ЦЕНУ?

НЕ ПЛАТИТЕ ПЕРЕКУПЩИКАМ. ПОКУПАЙТЕ «МИР ФАНТАСТИКИ» И «ИГРОМАНИЮ» В НАШЕМ МАГАЗИНЕ ПО РЕДАКЦИОННОЙ ЦЕНЕ И С ДОСТАВКОЙ!

IGROMANIA.RU/KUPI

16+

РЕКЛАМА

Boy Hennady

68

ДЕНИС ЦУКРИН
ПРАЗДНИЧНЫЙ КОСПЛЕЙ

98

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD
КУШАТЬ ПОДАНО!

6–11 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Horizon Zero Dawn

12–21 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
12 Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
16 Vampyr
20 Agenda

22–61 ВЕРДИКТ
22 Resident Evil 7 Biohazard
30 Batman – The Telltale Series
34 Tales of Berseria
38 Yakuza 0
40 Gravity Rush 2
42 Skylanders Imaginators
46 Space Hulk: Deathwing
50 Eisenwald: Blood of November
52 Motorsport Manager
54 WWE 2K17
58 Paper Mario: Color Splash
60 Farming Simulator 17

62–67 ОБЗОР
62 Shadow Tactics: Blades of the Shogun
64 Total War: Warhammer – Realm of the Wood Elves
66 Sabotage для Call of Duty: Infinite Warfare

68–73 КОСПЛЕЙ
68 Денис Цукрин

74–91 КИНО
74 Логан
76 Как изменился «Изгой-один» за время съемок
80 Лучшие фильмы 2016-го
84 Лучшие мультфильмы 2016-го
88 Лучшие сериалы 2016-го

6 HORIZON ZERO DAWN
РЫЖАЯ, НО НЕ СОНЯ

12 GHOST RECON: WILDLANDS
#СКАЗОЧНАЯБОЛИВИЯ

98 ИСТОРИЯ QUICK TIME EVENT
PRESS X TO READ

ПОСТЕРЫ

Логан
For Honor

НАКЛЕЙКИ

Horizon Zero Dawn
Battlefield 1
Gravity Rush 2
Shadow Tactics: Blades of the Shogun

РЕКЛАМА

Обложка
Ubisoft 2
ООО Игромедиа 3
LG 4

В номере
MSI 1
ООО Игромедиа 3

74
ЛОГАН
ПРОЩАНИЕ РОСОМАХИ

92–129 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

92 Интервью с Рианной Пратчетт
98 История Quick Time Event
104 Комиксы по вселенной «Людей Икс», экранизацию которых мы ждем
112 Battlefield 1: Фронтовые записки
118 Как работают гоночные игры
123 Какие игры мы ждем на Nintendo Switch

130–139 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

130 Kaby Lake в фактах
134 Acer Predator Z850
136 BenQ XL2735
138 Разумный компьютер

140–141 ПОЧТА

140 Отвечаем на вопросы читателей

142–144 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

142 Мозговой штурм

80
КИНОИТОГИ 2016
ПОСМОТРИ ЭТО!

by Hennady

HORIZON ZERO DAWN

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ ФЕМИНИЗМ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Мало кто радикально меняет профессию и образ жизни после сорока, и для этого обязана быть серьезная причина. У студии **Guerrilla Games** была причина бросить успешную и приносящую доход и похвалы серию **Killzone**. Эту причину зовут Элой, и это ради нее разработчики решили вместо очередного коридорного шутера сотворить ролевой боевик в открытом мире. У Элой рыжие волосы, она метко стреляет из лука и одевается в шкуры.

А еще она изгой.

НЕ ВСЕ в «дивном новом мире» отказались от использования передовых технологий. Но хватит ли людям будущего инженерных навыков?

ПРЕКРАСНОЕ ДАЛЕКО

Поход в парикмахерскую в начале игры **Grand Theft Auto 5** выливался в многочасовую прогулку по огромному прекрасному городу с обширными пригородами. В **Watch Dogs 2** легко было забыть о миссии, засмотревшись на прохожих или наткнувшись на очередной любопытный райончик. В **Fallout 4** враги и друзья только мешали, ведь в насыщенном деталями мире мы на каждом шагу встречали сотни финалов нерассказанных историй... Примерно такие чувства охватывают того, кто впервые попадает в огромный, суровый, прекрасный и такой необычный мир **Horizon Zero Dawn**.

Элой живет тысячу лет тому вперед, в том самом прекрасном далеко. Вот только будущее оказалось вовсе не таким, как мечтали романтики. Люди обитают в хижинах, одеваются в шкуры и охотятся с помощью луков и копий, а в племенах царит дремучий матриархат. Доминирующим видом на планете стали роботы, которые выглядят и ведут себя не как роботы и не как люди, а как животные. Вот длинношеяя железка вовсю подражает жирафу, только вместо головы у нее – удобная смотровая площадка. А вот четвероногий аппарат представляет себя не то коровой, не то лошадью и даже, кажется, пытается щипать траву. И не стоит попадаться на пути роботу-носорогу.

О былом величии человечества напоминают полуразрушенные горо-

ПОРОЙ с первого взгляда и не понять, каким животным мнит себя этот механизм

У НАШЕЙ ГЕРОИНИ будет собственная электрическая Плотва. Если удастся ее приручить

ИДТИ В ЛОБОВУЮ на робота не такая уж плохая идея, если знаешь его слабые места

да и поселения помельче. В них давно никто не живет, люди стараются даже близко к ним не подходить. Те же, кто нарушит запрет, объявляются изгоями, и с ними никто не общается. Даже торговцы.

Судя по всему, нечто подобное и случилось с Элой. Но она ничуть не жалеет. Маленький аппарат, найденный ею в развалинах, оказался намного полезнее болтовни с поселенцами и услуг торговцев. С его помощью, например, она может видеть слабые места врагов, а также вычислять маршруты машин и узнавать, какие трофеи с них можно добыть. А если хорошенько разобраться, то у него, вероятно, сыщутся и другие полезные качества.

Но приходит время, и Элой отправляется к людям. Ей придется пройти ряд испытаний, чтобы заслужить возможность задать вопрос матриархам племени. Этот вопрос крайне важен: что случилось с ее настоящим отцом? Однако он будет лишь началом длинного пути открытий и изысканий. Ведь миру людей грозят не только роботы, но и сами люди.

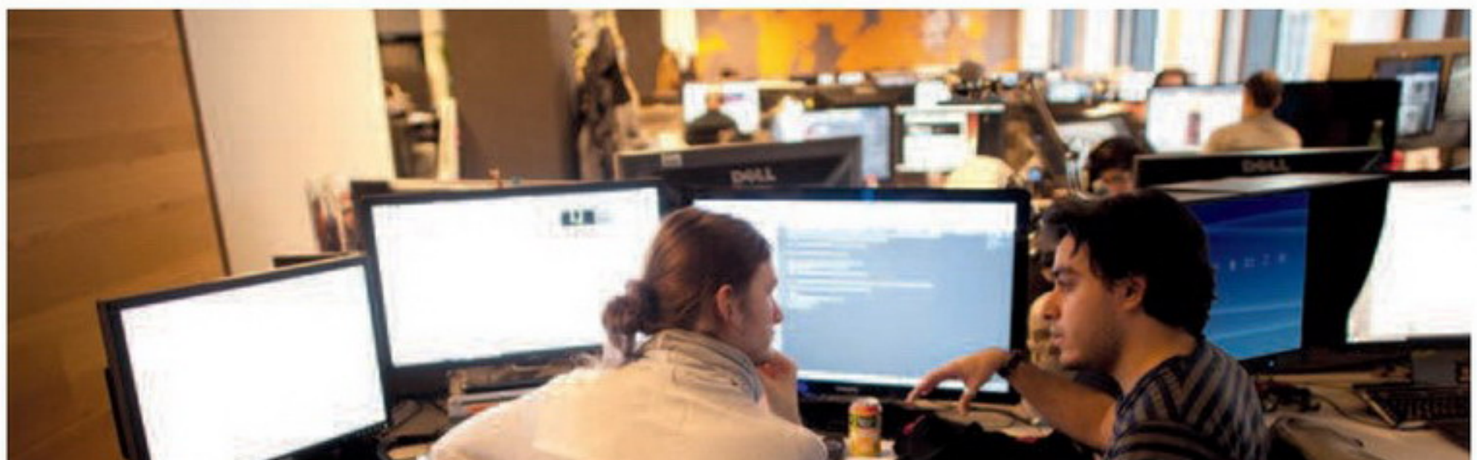
АГОРАФОБИЯ

Horizon Zero Dawn – самый крупный и амбициозный проект амстердамской Guerrilla Games. К тому же это еще и самая сложная работа для студии за всю их историю, ведь после многих лет создания узких шутерных коридоров разработчики внезапно вышли в огромный, открытый и непредсказуемый мир.

«Каждый месяц у нас возникало ощущение, что мы слишком много на себя берем», – вспоминает Эрмен Хальст, сооснователь и директор по менеджменту в Guerrilla Games. Оказалось, что у студии не хватает людей на ключевых позициях, надо радикально переделывать движок, использовавшийся в Killzone, осваивать тонкости ролевых систем и учиться делать квесты.

Создание квестов оказалось для разработчиков самым сложным испытанием, и не только по причине их неопытности. Весь массив заданий пришлось разделить на несколько групп и присвоить каждой категории отдельный приоритет. Самые важные и сюжетные квесты получили больше всего вре-

ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ, героине постоянно придется охотиться. Ведь за одеждой и припасами не сбегать в ближайший супермаркет



НАШ ДРУГ ХИДЭО КОДЗИМА

С движком Decima связана необычная для мира игровой индустрии, но добрая история. Хидэо Кодзима, который после ухода из **Konami** больше не мог использовать собственный движок Fox Engine, выбрал для своей новой игры **Death Stranding** творение Guerrilla Games – Decima. Знаменитый геймдизайнер уже собрался его купить. Но не успел. Студия Guerrilla Games просто подарила ему коробочку с исходным кодом. А вдобавок приютила в своих стенах команду Кодзимы, и та при помощи голландцев занялась переделкой движка под свои нужды.

КАК расправиться с чудовищем размером с деревню?

мени и средств: они будут снабжены озвученными сюжетными роликами, да и выполнять их должно быть очень увлекательно. Квесты с самой нижней ступеньки приоритетов мало чем будут отличаться от стандартных «сходи убей пяток робокрыс», и на диалогах и мотивах для них пришлось экономить.

Впрочем, так наверняка поступают все разработчики. Просто не признаются.

ЛУК, КОПЬЕ И ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Зато к созданию боевой части голландцы были готовы. В Horizon Zero Dawn они вложили весь свой многолетний опыт разработки динамичных, сложных, разноплановых сражений. И понимание того, что, как и зачем делается, ярче всего проступает в боях с механическими монстрами.

Правящие планетой роботы все разные. Но почти все они намного сильнее Элой. Поэтому девушке в бою приходится полагаться на стратегию, на хитрости и уловки, использовать особенности ландшафта. Загнанный в узкое ущелье «зверь» лишается мобильности, и его можно аккуратно обстрелять из лука с ближайшей горки. Незаметно подобравшись сзади, получится застать робота врасплох и уничтожить электрические батареи, самое уязвимое место машин (выглядят как банки с цветной жидкостью). А на огромную махину можно вскарабкаться, совсем как в **Shadow of the Colossus**, и атаковать незащищенные места копьем.

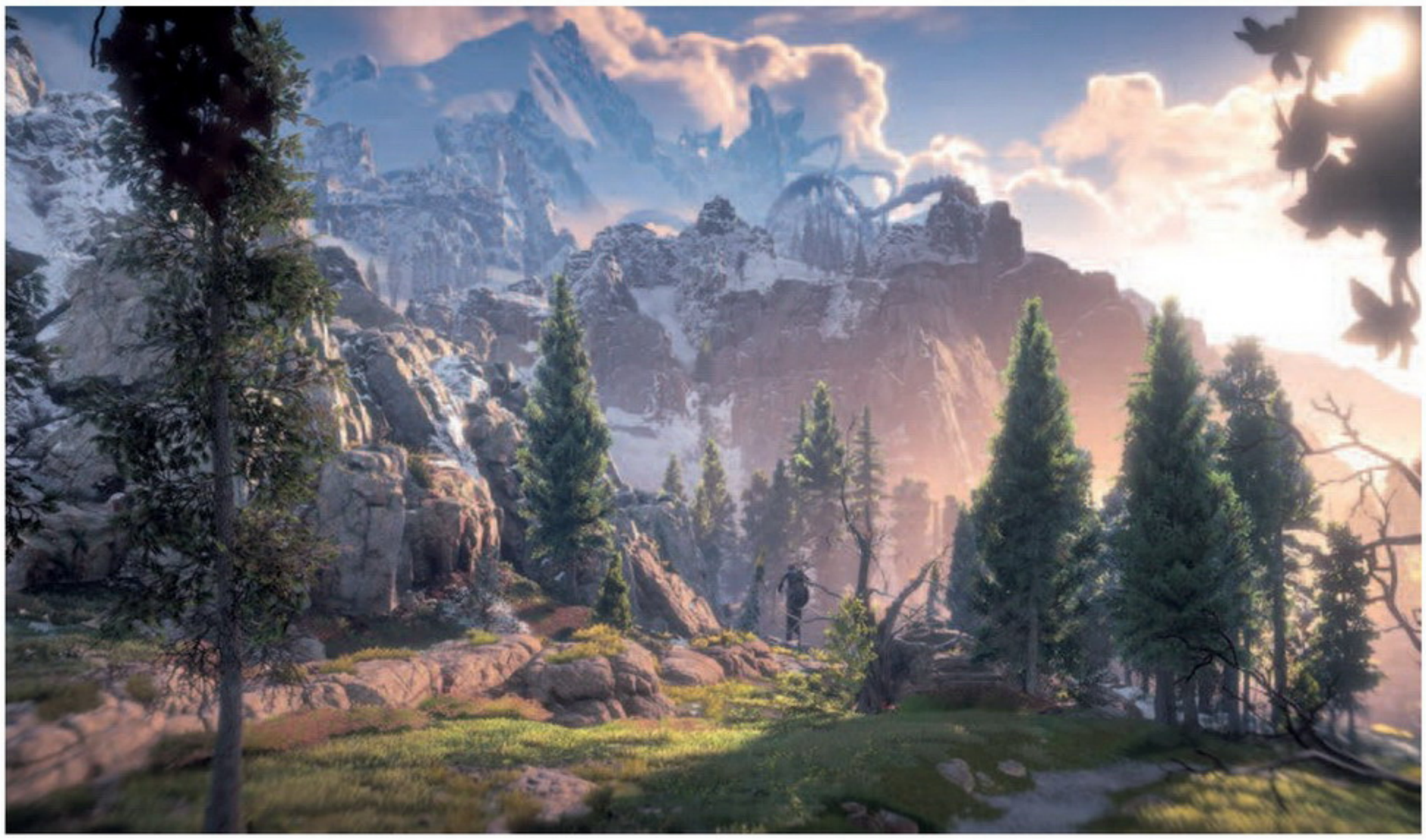
Все роботы сильны, но у всех есть свое слабое место. Кто-то уязвим к огню, на кого-то сильнее всего действует электричество, можно даже найти особей, до смерти боящихся холода. И если поначалу Элой приходится рассчитывать лишь на свою скорость и меткость, то со временем в ее арсенале появляются взрывающиеся и поджигающие стрелы, парализующие стрелы, стрелы с прочными веревками. С их помощью можно на время зафиксировать «пациента» в удобном для дальнейшей «обработки» месте.

Улучшается и копье: например, к нему можно присоединить модуль, позволяющий вмешиваться в программный код «животного». Электрическую лошадку таким образом удастся превратить в послушное верховое создание. Вооруженного охранника можно натравить на его собственных сородичей, организовав суматоху. А вычислив с помощью найденного аппарата путь робота, можно «украсить» его ловушками.

Но все это работает, только если в запасе имеются нужные боепри-

СВЕТ В ИГРЕ впечатляет. Особенно здорово все должно выглядеть на PS4 Pro

НЕКОТОРЫЕ ЛОКАЦИИ напоминают о Tomb Raider – и, наверное, не случайно



ИНТЕРЕСНО БУДЕТ узнать, как роботы заполонили всю планету. Наверняка им кто-то помог

пасы. Различные виды стрел и зарядов для рогатки приходится делать из добытых запчастей. К счастью, пополнять арсенал боеприпасов можно прямо во время боя. То же относится и к лекарствам, но для восстановления здоровья придется собирать травки.

БЕЗУМНАЯ ЭЛОЙ КРОФТ

«Нам хотелось сделать ролевую игру, которая ощущается как боевик, – рассказывает Эрмен Хальст. – *Мы применили тот же гибкий подход к динамичным сражениям, что использован в Killzone, но добавили глубины»*.

Получившаяся ролевая система сделала Элой еще больше похожей на современную версию Лары Крофт. Помимо лука и акробатики, отважная дикарка получила три пути развития с отдельными ветками умений в каждом: Элой может стать собирателем, охотником или воином.

В ветке охотника собраны умения бесшумного бега и незаметного устранения противников. Вкладывая очки в эту ветку, можно обучить героиню точнее целиться на бегу, использовать оружие во время хождения по канату и разделываться с противниками одной внезапной атакой.

Ветка воина предназначена для тех, кто любит сражаться в открытую. Элой-воин умеет пользоваться тяжелым оружием и выпускать

ПЛЕМЕНА, как могут, защищают свои поселения. И их можно понять

из лука две-три стрелы одновременно, ее удары наносят намного больше повреждений, а во время прицеливания время замедляется. Отдельный набор умений в этой ветке посвящен улучшенному владению копьем. Атаки ближнего боя при прокачке успешнее сбивают противника с ног и даже могут выбить из врага больше трофеев.

Ветка собирателя многим может показаться бесполезной. Но в ней скрыты далеко не только способности добывать дополнительные ресурсы и трофеи с побежденных врагов. Вкладывая очки опыта в эту ветку, Элой научится приручать роботов, обезвреживать ловушки, носить с собой больше аптечек и быстрее их использовать.

Если сама героиня похожа на выходца из **Rise of the Tomb Raider**, то процесс игры при первом знакомстве откровенно заявляет еще и о родстве с «**Безумным Максом**», **Far Cry 3** и **Assassin's Creed**. Героиня сражается с врагами и охотится на животных, собирает с них запчасти, шкуры и электрические батареи, из них создает себе одежду, оружие и приспособления, с помощью которых захватывает «вышки» – здесь их роль исполняют лагеря других племен. Каждая новая открытая территория и каждое племя, которому удастся доказать свою доблесть, дают новые знания вдобавок к новым ареалам охоты на новых врагов.

Разработчики старательно не выдают ничего, помимо завязки основного сюжета. И на всех пресс-показах журналистов ни разу не выпустили из загончика на краю огромной карты мира. Оптимисты скажут: «Чтобы не портить удовольствие открытия». Пессимисты скажут: «Чтобы скрыть банальность истории и однообразие занятий». А мы...

■■■

А мы уверены, что у игры масса весомых плюсов. И главный из них – уникальный мир, где сплелись первобытный строй и футуристические технологии. Если история окажется такой же интересной, как представляется, то мы простим убийство пяти робокрыс. А в благодарность за увлекательные сражения с могучими роботами можно будет закрыть глаза на то, что враги-люди не отличаются уникальностью.

Главное, чтобы Horizon Zero Dawn была хоть немного похожа на ту игру, что мы нарисовали в своих мечтах. ■

В ЧЕМ СМЫСЛ существования этих робоживотных? Неужели они просто форма жизни, альтернативная белковой?

ЧТО: Пресс-показ
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 7 марта

TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS

БОЛИВИЙСКАЯ УГРОЗА

ИГРОМАНИЯ.РУ

Серия **Tom Clancy's Ghost Recon** всегда была про безмерную любовь к глушителю на драгоценной винтовке и неистовым полетам на квадрокоптере. Особое подразделение «призраков», за солдат которого мы последний раз играли в **Ghost Recon: Future Soldier**, специализируется на бесшумной работе в самом тылу врага. На какой-нибудь русской (ох уж эти балалаечники-медвежатники!) военной авиабазе мы помечали «иванов» с воздуха – раз-два-три-четыре! – и жали заветное «Engage». Готово!

Новая Tom **Clancy's Ghost Recon: Wildlands** позабыла про русскую угрозу, на повестке дня – наркомафия. «Призраки» больше не скитаются по разным уголкам планеты, искореняя зло, а отправляют на тот свет граждан маленькой, но гордой южноамериканской страны. Добро пожаловать в Боливию!

БОЛИВИЙСКАЯ АЭРОБИКА

«Мы ездили в Боливию, провели там пару недель, сделали более пятнадцати тысяч фотографий, сняли много-много часов видео. Затем была огромная работа по сортировке материала: то, что мы решили отразить в игре в точности, и то, что потом было использовано в качестве образцов для создания игрового мира. Очень важно все увидеть своими глазами, пообщаться с местными жителями, понять, как и чем они живут, во что верят», – рассказал Бенуа Мартинес, ведущий арт-директор студии **Ubisoft Paris**.

Разработчики неоднократно подчеркивают, что создали *самый большой бесшовный мир в истории компании*. Да-да, больше, чем тот, что был в **Far Cry 4** или любой части **Assassin's Creed**.

В итоге Боливия предстает перед нами райским уголком, если забыть о кровавой несправедливости, что творится в ее обществе: птички щебечут, лучи солнца искрятся меж пиков недосягаемых (хотя на вертолете – очень даже) гор, грунтовые дорожки петляют между сколоченных из пальмовых бревен нехитрых домиков местных жителей, а вдоль обочин припаркованы трактора фермеров.

Одичалые курицы мечутся под ногами у игроков, утопая лапами в грязи после недавнего ливня: день с ночью и погода сменяются динамически. Боливиец-лихач норовит переехать вас своим пикапом восьмидесятых годов, стоит на секунду засмотреться на местных женщин, занимающихся прозападной аэробикой прямо на крыльце своего дома. А вот глава одной из провинций паркует свой «Хаммер» возле частной вертолетной площадки и заходит в дом смотреть кино на дорогущей плазме. Криминальный блеск и обывательская нищета здесь соседствуют.

УПРАВЛЯТЬ ВЕРТОЛЕТОМ НЕПРОСТО: машина слушается команд из рук вон плохо, даже если за штурвалом опытный пилот. Впрочем, стрелять по наземным целям тоже не слишком эффективно

Нам, отважным и не терпящим несправедливости «призракам», предстоит бороться с вопиющим классовым расслоением в обществе, а заодно покончить с картелем, захватившим власть в стране. В каждой провинции свой криминальный босс, и каждому придется дать бой, чтобы дестабилизировать преступную систему и выйти на лидера – Эль Суэно, главаря картеля Санта-Бланка.

ГУЛЯЙ, «ПРИЗРАК»-РВАНИНА!

Глобальная карта Боливии поделена на сектора-провинции, но вместо набивших оскомину вышек, которые приходилось захватывать чуть ли не в каждой игре от Ubisoft, здесь уже упомянутые боссы-главари. Всего их двадцать шесть, и всех придется нейтрализовать.

Карта по-настоящему огромна, и отправиться можно куда угодно – «вопросительных знаков» с дополнительными развлечениями и прочих пиктограммок масса. Вот тут можно поучаствовать в гонках по реке на моторных лодках, а вон там разворошить схрон с документами картеля и так далее. Кругом самая разная техника (заявлено шестьдесят единиц), от наземной до воздушной, и всем этим изобилием можно в любой момент порулить. Нет поблизости вертушки, а вы вздумали взобраться в горы? Открываем меню и вызываем себе вертолет – он падает с неба, словно танк в **GTA**. Лень лететь через полкарты самому? Всегда можно воспользоваться мгновенным телепортом.

Перед нами открытый мир, где вы сами определяете, чем заниматься в следующую минуту/час/день. Кажется, эту схему в Ubisoft приняли как единственно верную, и теперь даже те игры, что прежде строились по принципу «трубы» с редкими развилками, адаптируют под свободный геймплей песочницы.

Тем не менее долг «призрака» зовет, и мы отправились на первое задание в провинции Итакуа в соло-режиме. Трое сослуживцев страхуют. Первая цель – захватить в горной деревушке языка и допросить. Путь неблизкий, и мы увели у фермера пикап. Пока дорога петляла меж рыжих скал, напарники, высунувшись с автоматами прямо из окон, отстреливались от машин с головорезами. Поездка в духе голливудского блокбастера.

Когда мы оказались на месте, в свои права вступил традиционный геймплей серии **Ghost Recon**: спрятавшись в кустах или у подножия лестницы, ведущей к домам, расчехляем дрона. Нам сверху видно все, вы так и знайте, несносные последователи Санта-Бланка, – отмечаем цели: раз, дв... дв... дв... Тут картинка, передаваемая с дрона, начинает предательски рябить, и в следующее мгновение коптер возвращается в наш рюкзак.

ХОТЬ ТРАКТОР, ХОТЬ БРОНЕВИК – любой транспорт может стать вашим. Главное – выбить из техники хозяина

В Ubisoft Paris решили, что в одночасье наделять «призраков» всеми возможностями негоже, и ввели прокачку. Изменяется и прокачивается если не все, то очень многое – от оружия, экипировки (более сотни модификаторов) и хитрых гаджетов до внешности самих призраков. В меню можно настроить себе снайперскую винтовку, отпустить бороду и развить возможности дрона. Только тогда получится отметить и две, и три, и более целей, чтобы затем отдать команду своим подчиненным на их синхронное устранение.

А нам пришлось действовать по старинке: пока пинающего мяч боливийца снимает наш товарищ, мы влепляем пулю точно в затылок второму скучающему преступному элементу. Дело сделано, двигаемся дальше – на очереди не убийство, но захват цели. Тихой сапой подкрадываемся со спины, жмем определенную кнопку… готово, под дулом пистолета с глушителем негодяй расскажет все.

Чаще всего мы сами вольны решать, устроить кровавую баню в стиле Рэмбо или играть в Ghost Recon по-настоящему. Незримый сценарист редко вмешивается в происходящее, но все же иногда позволяет себе диктовать условия: так, если бы мы решили звучно всех перестрелять, язык попросту сбежал бы.

ДОРОГА ДАЛЬНЯЯ

Зато почти бескомпромиссное раздолье мы получаем в кооперативе на четверых: напарники могут быть любого уровня и присоединиться к вам в любой момент. Когда каждый из друзей берет под управление одного из «призраков», приспешники Санта-Бланка нервно молятся в импровизированных церквях и там же погибают от ваших выстрелов.

Так, в провинции Монтуйок перед нами стояла задача схватить другого неправедного боливийца средь ночи и на открытой местности. Охраняли его еще человек десять. Серьезное испытание, если играть в одиночку. И веселый аттракцион, когда в кооперативе.

Переговариваясь по внутренней связи, мы составили план: один снимает снайпера, другой берет на себя во-он тех троих у легковушки, третий в этот момент угоняет автомобиль, а четвертый прорывается к цели и жестко допрашивает. И самое важное: заходим с севера, юга, запада и востока, один из нас помечает цели через бинокль (над врагами появляются метки, видимые всем членам отряда), и открываем огонь только по команде!

Переигрывали раз двадцать. И каждый раз события разворачивались по-разному. То цель сбегала на автомобиле, а погоня оканчивалась ничем, то гибла под градом пуль после поднятия тревоги или уже в момент допроса, а то большая часть отряда попросту валялась на земле и билась в предсмертных конвульсиях – поди успей вкатить брату по оружию живительную инъекцию.

Но одно можно сказать точно: радостные вопли и крики в комнате, где сидели играющие, заглушали все. *«Иди сюда!», «Нет, ты иди сюда!», «Стреляй вон в того!», «Черт, я ранен, срочно кто-нибудь вколите мне...»* – доносилось без перерыва.

За перестрелкой в открытом боливийском поле последовала зачистка подземной шахты. Чтобы не терять времени, наша

РАЗРАБОТЧИКИ ЗАЯВЛЯЮТ с десяток биомов – от джунглей и пустынь до заснеженных гор и солончаков

команда отправилась на место на вертолете. Один «призрак» пилотировал, другие палили по вражеским автомобилям на земле, свесившись из вертолета. Оказавшись над точкой, все дружно сделали шаг в бездну и приземлились на парапланах.

И снова не получилось со стелсом. Достаточно сказать, что в арку тоннеля с грохотом и улюлюканьем загнали огромный грейдер, который полностью перегородил вход и поставил крест на всякой тактике. Дальше была пальба по бочкам с горючим между вагонеток, пламенные взрывы, отлетающая штукатурка – в общем, трупам не было числа. Так мы добрались до самой, по замыслу разработчиков, плотно забаррикадированной комнаты в недрах тоннеля, где кого-то пытали. По идее, бедолагу нужно было спасти...

...Ай, и так сойдет.

■■■

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands ощущается совершенно не так, как прошлые части сериала. От тесных коридоров и послушного выполнения всех прихотей геймдизайнеров и сценаристов (вот тут пусти в ход стелс и тактику, а теперь, уговорил, можешь чуток пострелять) мы перешли к развлечению иного толка. Сейчас игра больше всего напоминает Far Cry с дронами, куда ввели много механик из **Tom Clancy's Rainbow Six: Siege**.

Шаг смелый. И, думается нам, не всем такой поворот событий придется по душе. С другой стороны, этот подход привлечет и много новых игроков, давно привыкших к подобной модели в играх Ubisoft. ■

ОСАДИТЬ НА БРОНЕВИКЕ с турелью на крыше защищенную базу противника – это не слишком тактически, зато весело!

ГОЛЫЕ РУКИ и лыжная маска – довольно странное сочетание

ЧТО: Альфа-версия
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 2017 год

VAMPYR

ВЫБОР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

МАРИЯ КАРПЕНКО

Двенадцать лет прошло после выхода **Vampire: The Masquerade**, и знаете что? Люди до сих пор в нее играют. Да, вампирская тема выжила и после романтизации и отторжения своего «темного» начала. Нам и сегодня интересны страшные сказки, даже если их берутся рассказывать не в первый раз.

И теперь компания **Dontnod Entertainment** снова хочет вывести вампиров на большую сцену. Их проект **Vampyr**, релиз которого назначен на этот год, должен восстановить в наших глазах статус-кво темной братии.

КОГДА ФРАНЦУЗЫ БЕРУТСЯ ЗА ДЕЛО

Французская студия Dontnod Entertainment заслужила расположение публики благодаря **Life is Strange**. Кредит доверия высок, а значит, высоки и ставки. История, которую пишут разработчики, разворачивается в Лондоне 1918 года, в период пандемии испанского гриппа.

Главный герой, военный врач и новообращенный вампир по имени Джонатан Рид, должен решить две главных задачи: как спасти пациентов и как сохранить свое человеческое «я». Игра заявлена в жанре ролевого экшена, но, видимо, не обойдется без элементов survival horror.

В Vampyr собираются сделать акцент не только на историю, но и на социальную составляющую. Если верить создателям, нас ждет город, где прописана биография каждого человека, а все игровые персонажи связаны сложной системой взаимоотношений. Здесь не предвидится явно хороших или плохих героев – все на усмотрение

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
в Лондон времен Первой мировой войны.
Эпидемия испанки придает характерный колорит

БОЛЬНИЦА – лучшее прикрытие для любителей свежей крови.
Как обещают создатели, Джонатан будет там работать и жить

игрока. Именно на субъективном видении и большой вариативности и основан грядущий проект.

ЗАЛИЗЫВАЯ РАНЫ

Создатели выбрали незаезженный исторический период – эпоху послевоенной разрухи. Мир прежде не знал глобальных войн, и Великобритания, будучи одной из активных участниц конфликта, сильно пострадала. Будьте уверены, в этом мире найдется место вампирам, – атмосфера явно тому способствует. Готические соборы высятся бок о бок с покосившимися домиками, и этот контраст создает нужное настроение. Трупы на улицах? Богадельни? Умирающие дети? Да-да, все как вы просили. В таком месте хорошо живется только нечисти, к которой и относится главный герой.

Впрочем, он отнюдь не стремится быть плохим парнем. Джонатан переживает за своих пациентов и старается им помочь всеми доступными силами. Толику хаоса создают охотники на вампиров и сами собратья медика – их присутствие было обозначено, однако роль в истории пока остается загадкой.

Разработчики взялись за редкую тему – так называемый personal horror. Этот термин использовался **White Wolf**, разработавшей в свое время сеттинг **World of Darkness**. По их мнению, самые страшные события происходят внутри человеческого разума. Бытие вампира – это постоянное сражение с внутренним зверем, о чем и пойдет речь в Vampyr.

Впрочем, это сложно назвать заимствованием: в одном из интервью арт-директор Грегори Сюч упомянул, что он фанат World of Darkness и будущая игра во многом ассоциируется с классическим сеттингом. Вообще, проект содержит много отсылок к Vampire: The Masquerade. Способности героя, его внутренние переживания, да и сама атмосфера, – мир WoD читается ясно, и игра органично вписывается в его рамки.

ВЫБОР ЗА НАМИ

Создатели намерены раскрыть в Vampyr проблему выбора и его последствий. Вам предстоит постоянно решать: лечить или дать умереть, убить или оставить в живых, а если убить, то кого именно.

Если верить обещаниям, у каждого героя своя прописанная история, а взаимодействие с ним будет иметь как положительные, так и отрицательные последствия. Наглядно систему показали в альфа-вер-

ГЕРОЙ испытывает муки совести из-за того, что первой его жертвой стала собственная жена. Именно за ее похоронами он наблюдает в геймплейном ролике

ЭТО ОДНОЗНАЧНО самые загадочные портки грядущего сезона

сии: убивая уличного бандита, вы обеспечиваете больше возможностей торговцам, но обрекаете на смерть его малолетнего сына.

Таким образом разработчики хотят сплести реалистичную историю, где нет понятий хорошего и плохого пути, вас просто ставят перед дилеммой, и как в жизни нельзя предсказать последствия своих действий – так и в игре не стоит полагаться на очевидно «правильный» выбор.

Dontnod планирует подарить игрокам полную свободу действий. Разработчики заявляют, что, хотя Лондон не будет так уж велик, они постараются отдельно проработать каждый район и сделать город открытым, насколько это возможно. Кроме того, заявлен не только Лондон, но и его окрестности, где базируются собратья нашего героя. Хотя не исключено, что других вампиров вы встретите и в самом городе, ведь период эпидемии как нельзя лучше подходит для нечистой силы. Вдобавок Джонатан обладает способностью обращать людей, и при желании полис можно сплошь заселить вампирской братией. Последствия – на совести игрока.

Кроме людей и вампиров, герой столкнется с охотниками на нечисть. Без союзников тоже не обойдется – нам удалось увидеть загадочную леди Эшберн и безымянного священника, который впускает отчаявшегося доктора в церковь. И еще раз: вампира в церковь.

СИЛА КРОВИ

На данный момент больше всего вопросов вызывает экшеновая составляющая. Заметно, что картинке не хватает живости, сражающиеся двигаются заторможенно, удары кажутся нарочито медленными.

Что порадовало, так это возможность пить кровь в процессе боя. Правда, при этом вы «открываете спину», так что трапезой рекомендуется заканчивать схватки. Еще разработчики упомянули, что при желании можно уйти от прямых стычек.

Кроме того, у Рида будет возможность развивать три ветки способностей, используя для прокачки силу крови. Точно известно, что фигурирует телепортация, призыв тени, а также телепатия и контроль разума.

ВАМПИРЫ слывут консерваторами, но явно не чураются револьверов

Здесь отголосок Vampire: The Masquerade ощущается особенно явно, – знатоки даже распознают, какие дисциплины легли в основу способностей героя. Из оружия у Джонатана будут медицинская пила и револьвер. Оружие можно апгрейдить и дорабатывать, собирая нужные детали.

Смущает пока и визуальная составляющая. Сложно списать смазанные лица и мыльную картинку на сырость проекта. После яркой Life is Strange графическое решение Vampyr кажется сомнительным. Пока первое, о чем думаешь, глядя на игровые кадры, – отнюдь не загадочность и готичность, а бюджетность. Картинка плоская и не производит должного впечатления. Больше похоже на артхаусное кино, чем на мистический триллер. Да и свой стиль в игре пока совсем не читается. Остается надеяться, что продемонстрированный материал будет доработан и финальная версия окажется того качества, которого хочется ожидать от создателей Life is Strange.

■■■

Dontnod Entertainment изрядно напустила тумана, и пока Vampyr вызывает немало вопросов. Тем более учитывая выбранную тему, которая не просто заезжена – дискредитирована в глазах широкой публики. Но тем интереснее будет, если у разработчиков все получится. ■

ЧТО: Ранний доступ в Steam
ГДЕ: PC
КОГДА: Не объявлено

AGENDA

СУДЬБЫ МИРА ПО ЩЕЛЧКУ МЫШЬЮ

АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

В последние годы наш мир порядком лихорадит. Угроза терроризма распространяется, в Сирии гражданская война, Великобритания планирует выйти из Евросоюза, а президентом США стал миллиардер Дональд Трамп.

В стратегическом симуляторе **Agenda** эти и другие глобальные проблемы решались бы за несколько минут одним подходом – прямолинейным и бесхитростным. И в этом ее главная проблема.

THE WORLD IS MINE

Согласно одной из распространенных гипотез, человечество зародилось в Африке, откуда люди впоследствии перебрались на другие континенты. Примерно тот же путь, но с поправкой на геополитические задачи, предстоит пройти и вам.

Вы – руководитель секретного международного агентства, чья миссия – достичь мирового господства. Начав с малого (филиала в Южной Африке), вы будете расширять свое присутствие на глобальной карте и ненасильственными (почти) методами контролировать непокорные страны.

Тактика по захвату регионов одна и та же, разнится только уровень их сопротивления. За это отвечают пять параметров – экономика, политика, армия, наука и СМИ, – в совокупности формирующие силу области. Чтобы контролировать ее, необходимы точечные меры вроде диверсионных операций и пропаганды в СМИ.

Вокруг упомянутых аспектов строится вся немудреная механика Agenda. Скажем, успешная политическая или научная миссия увеличивает соответствующий показатель у вас и снижает его у противника. Чередуя мероприятия в разных областях и достигая пороговых значений, агентство и зарабатывает влияние на изначально нейтральных территориях.

Более того, каждый аспект отвечает за производство определенного ресурса, будь то технологии, войска или связи в правительстве. Они нужны в том числе и для операций, ведь одних финансов для проворачивания сделок мало. Сами миссии отличаются условиями для запуска, продолжительностью и наградами. Получается такой своеобразный бартер: помимо роста влияния в одной из сфер, вам дают ресурсы взамен израсходованных при планировании задания.

Сделано это для того, чтобы избежать перекоса при их накоплении. Поэтому в Agenda так важна конвертация ресурсов посредством операций, даже когда необходимости в усилении контроля в области нет. К примеру, военные события повышают численность ваших войск, а взамен расходуются научные и информационные данные.

Ну а если средств не хватает даже на одно мероприятие, остается уповать на ежемесячные поставки из дружеских регионов. Их общий объем, как несложно догадаться, зависит от силы филиалов и меры их воздействия на местные власти.

ДЛЯ ПОБЕДЫ НАЖМИТЕ «X»

Возможно, на бумаге подобная механика кажется интересной, но в действительности она напрочь уничтожена однообразием и упрощенностью. Каждый раз это череда одинаковых миссий для подъема пяти параметров до отметок, достаточных для овладения областью. Участие игрока в процессе ограничено выбором миссии и нажатием кнопки «Начать». Ни продумывания стратегии, ни многоходовых комбинаций.

И так всю игру, континент за континентом. Изучаете аспекты региона, снижаете их подрывными операциями и промывкой мозгов, запугиваете, подкупаете – и вскоре власть ваша! Если очень постараться, то оккупируемая зона станет союзником, что выражается в приросте добываемых ресурсов в полтора раза.

Неожиданности, впрочем, тоже случаются. Обычно они проявляются в виде кризисов, от финансовых до парламентских, и происходят, когда один из аспектов падает до нижнего порога. Но и здесь видна непродуманность концепции: если катастрофа случилась на чужой территории, она на вас почти не влияет. Другое дело, когда ссорятся сосед-

КРАСНЫЕ ЗНАЧКИ подсказывают, что в регионе творится неладное: например, засилье тотальной цензуры или энергетическая катастрофа. Ну ничего, скоро мы туда придем и наведем порядок

ПЕРЕД НАЧАЛОМ кампании вам предлагают определиться со сферой деятельности, в которой лидер корпорации особенно хорош. Выбор отражается на начальных бонусах, но глобально ни на что не влияет

ИНОГДА разрешают указать место вторжения. Хоть какое-то разнообразие

ние регионы и один из них лоялен организации. В таком случае приходится прилагать усилия для погашения конфликта. Как? Да все так же, посредством заученной последовательности действий, состоящей из миссий и обмена ресурсов.

При захвате территорий заполняется не только полоска глобального влияния, но и другая, менее приятная, ответственная за разоблачение. Проколы вроде слабой пропаганды, отсутствия цензуры или применения оружия повышают всеобщую осведомленность, что грозит раскрытием вашей деятельности и, как следствие, переигровкой. Не стоит, однако, опасаться, что о кознях агентства узнают раньше времени, – на начальной сложности шкала заполняется катастрофически медленно. К тому же в запасе имеются бонусы, выдающиеся по достижении каждых двадцати пяти процентов глобального влияния. Некоторые из них ускоряют добычу ресурсов и данных, другие как раз снижают угрозу обнаружения. Бонусы, почему-то названные в Agenda оружием, помогают ускориться при прохождении.

Примерно то же делают улучшения из меню способностей. Они раскиданы по пяти ветвям, по аналогии с ключевыми параметрами, и в основном увеличивают запасы ресурсов и шансы не провалить миссию (такое изредка бывает). Можно ли обойтись без них вообще? Да, как и без большинства элементов игры.

■■■

Пока Agenda больше напоминает скелет, по недосмотру не обтянутый кожей. Ей не хватает стратегической глубины, вариативности, позволяющей добиться поставленной цели множеством способов. Пять аспектов, по идее, символизирующих столько же подходов к завоеванию мира, на самом деле складываются в единственную беспроигрышную тактику.

ВЕТВИСТАЯ СИСТЕМА улучшений. Очки на их покупку выдаются за повышение глобального влияния

Разработчики из студии **Exordium Games**, по-видимому, сами понимают, что механизм еще не работает. Поэтому игру продолжают полировать в раннем доступе Steam, где то меняют баланс сил, то добавляют новые функции, то правят старые. И получится ли из разрозненных компонентов качественный симулятор – вопрос открытый на ближайшие полгода как минимум. ■

ЖАНР Survival horror **ИЗДАТЕЛЬ** Capcom Co., Ltd. **РАЗРАБОТЧИК** Capcom Co., Ltd.
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-4460 2,7 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

ЛУИЗИАНСКАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ

ИЛОНА ШВЕЦ

В 2005 году автор серии **Resident Evil** Синдзи Миками выпустил революционную четвертую часть, ставшую, пожалуй, одним из самых смелых экспериментов **Capcom**. Разработчики вняли жалобам игроков на неудобную камеру, «танковое» управление и монотонный ритм, но сохранили при этом все достоинства предыдущих частей и создали новую игру, повлиявшую сразу на несколько жанров.

С тех пор авторы не торопились менять удачную формулу, поэтому в серии вновь наступил застой. И вот, после спорных номерных частей и нескольких дешевых ответвлений, Resident Evil возвращается к истокам, черпая вдохновение в фильмах вроде **«Техасской резни бензопилой»** и **«Ведьмы из Блэр»**. Прибавьте к этому интересные головоломки, сбалансированную боевую систему – и вы получите лучшее переосмысление серии со времен **Resident Evil 4**.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕМЬЮ, СЫНОК

Resident Evil 7 встречает нас званым ужином в жуткой семейке Бейкеров. Хозяйка дома, Маргарита, пытается накормить привязанного к стулу героя человеческими останками. Итан воротит нос от «угощения», и тогда глава семейства, Джек, вонзает ему в глотку нож. Жестоко, даже по меркам серии **Resident Evil**. Члены семейства постоянно пытаются оторвать от главного героя куски плоти (иногда им это удается), а для решения львиной доли загадок Итану предстоит сделать нечто такое, от чего неподготовленного игрока может попросту стошнить. После такого блуждания вечно невозмутимого Джеймса Сандерленда по самым мерзким местам **Silent Hill 2** кажутся детским лепетом.

Пока вы пребываете в доме Бейкеров (а это первая половина игры), Resident Evil 7 без труда вызывает чувство беззащитности, запугивая бессмертными врагами и скудностью боеприпасов. И единственное желание – спрятаться, прошмыгнуть за спиной у противника, а если уж началась заварушка, стрелять метко, ведь каждый патрон на счету. Разработчики, кажется, нашли идеальный баланс между сложностью и динамикой. Всего здесь в меру – сражений, загадок и «мирных» сценок. Игра идеально чувствует, когда нужно дать игроку передышку для решения головоломок.

С загадками в Resident Evil 7 все просто замечательно: они заставляют пораскинуть мозгами, не требуют от игрока особых познаний и вписаны в историю очень

А ВОТ И ТОПОР из демоверсии пригодился!

ПОВЕРЬТЕ, вы не хотите играть в эту игру в VR

О КАКОМ «ДАРЕ» РЕЧЬ, игрокам еще предстоит узнать

У БЕЙКЕРОВ весьма неоднозначный вкус по части садового декора

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: десять часов

удачно. Взять те же видеокассеты, о которых много говорили еще до релиза. Отыскав такую кассету, не медлите, смотрите ее как можно скорее – в них зачастую кроются решения основных сюжетных загадок.

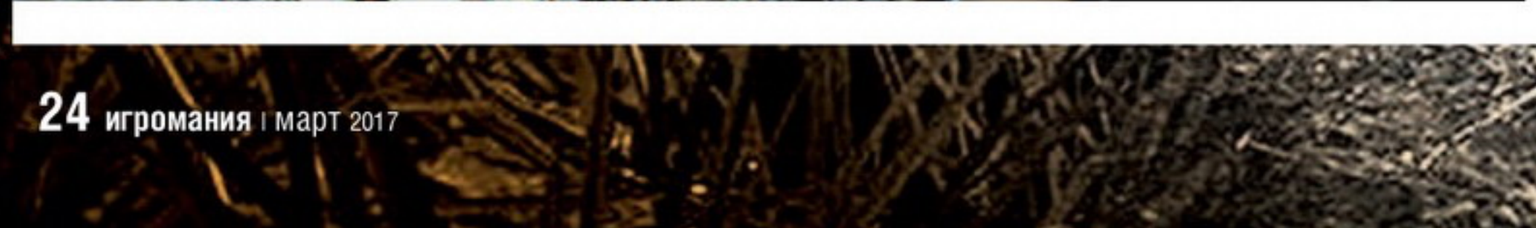
ВЗГЛЯНУТЬ В ЛИЦО СТРАХУ

Игра похорошела с новым движком, а вид от первого лица как нельзя лучше показывает технические возможности **RE Engine** – детальную прорисовку лиц, волос, отменную лицевую анимацию, грамотное динамическое освещение. Игра стабильно выдает положенные 60 кадров в секунду, так что здесь придраться просто не к чему.

Что действительно удивляет, так это прежде невиданный для серии уровень звукового дизайна. По части работы со звуком игра ничем не уступает **Silent Hill** и первой части **Dead Space**. Постоянные шорохи, скрип половиц, стоны, крики, топот ног и тишина, что страшнее душераздирающего вопля, – все это создает вязкую, физически ощутимую атмосферу. В этой игре настолько ожидаешь встретить врага за каждым поворотом, что видишь монстров там, где их нет.

Вид от первого лица, нарочито медленное управление только прибавляют ужаса. Вспомнить хоть одну из драк с папочкой Бейкером: Итан трясущимися руками сжимает бензопилу, которая норовит выключиться, и ногами пихает в сторону Джека трупные мешки, чтобы сбить врага с толку. Все это происходит в крохотной камере, вызывающей чувство полной беспомощности.

В ИГРЕ запредельный уровень жестокости, и сейчас перед вами один из самых безобидных примеров



ПЛЕСНЕВИКИ – весьма опасные твари, не гнушающиеся ни атак с близкого расстояния, ни ударов издалека

ТРАВНИК-ЛЮБИТЕЛЬ

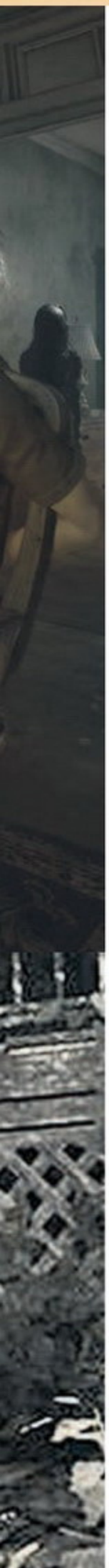
Крафтовая система тоже на месте. Не забываем искать ингредиенты: грамотно смешав их, герой получит разные типы аптечек. И еще ему пригодятся универсальные прозрачные пакеты с загадочной цветной жидкостью (в русской версии они называются «эпоксиды»), их можно использовать для создания специальных патронов, отличающихся свойствами и убойностью.

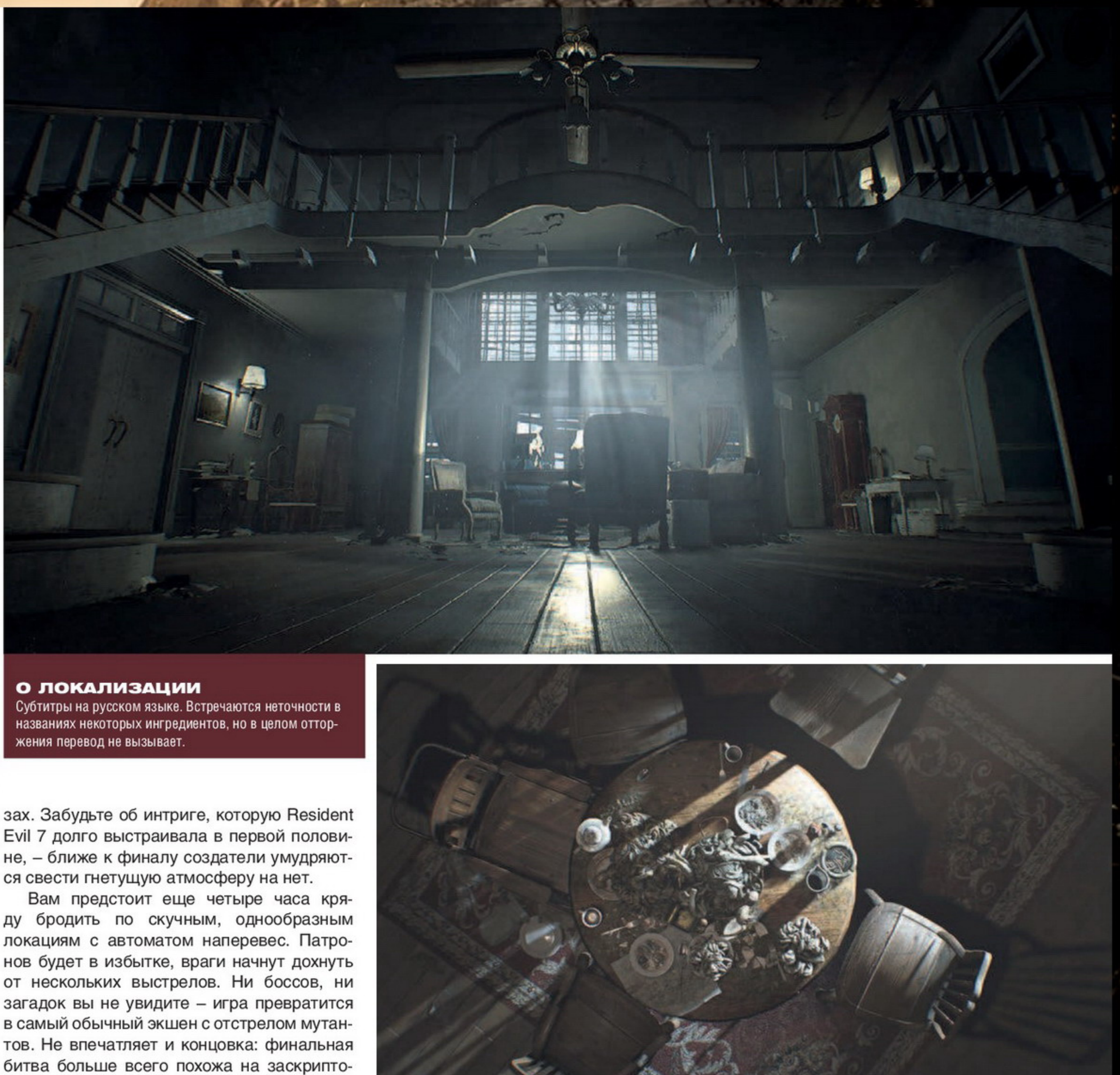
Самого Итана можно прокачать – увеличить шкалу здоровья с помощью особых стероидов или ускорить время перезарядки оружия. Подобные апгрейды тщательно запрятаны, так что не ленитесь заглядывать под каждый куст, искать странные фотографии и собирать древние монетки – за последние можно открыть и улучшить мощное оружие.

Арсенал Итана невелик, но эффективен. Оружие лучше подбирать исходя из типа врагов. Так, против насекомых вернее всего использовать горелку, а плесневидные монстры быстро успокаиваются от разряда дроби прямо в лоб. Казалось бы, в Resident Evil 7 должно быть много холодного оружия, но его здесь почти нет: более или менее дельные топор и бензопила доступны только в битвах с боссами, в обычных же схватках их использовать не с руки.

ЛОЖКА ДЕГТЯ

Все вышеописанное относится к первой половине игры, когда мы пытаемся выжить в поместье Бейкеров и на прилегающих территориях. Но стоит двинуться прочь от болот, как игра начинает сдавать на гла-





О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Субтитры на русском языке. Встречаются неточности в названиях некоторых ингредиентов, но в целом отторжения перевод не вызывает.

зах. Забудьте об интриге, которую Resident Evil 7 долго выстраивала в первой половине, – ближе к финалу создатели умудряются свести гнетущую атмосферу на нет.

Вам предстоит еще четыре часа кряду бродить по скучным, однообразным локациям с автоматом наперевес. Патронов будет в избытке, враги начнут дохнуть от нескольких выстрелов. Ни боссов, ни загадок вы не увидите – игра превратится в самый обычный экшен с отстрелом мутантов. Не впечатляет и концовка: финальная битва больше всего похожа на заскриптованную сценку с QTE.

Но самое большое разочарование приносит сюжетная развязка. Серия Resident Evil никогда не блистала оригинальностью по части истории. Будем честны, в ней всегда были абсурдные сюжеты, но даже в самых неудачных частях разработчики не опускались до столь бесстыдного копирования хоррор-штампов.

Связь с общей вселенной здесь довольно слабая. В конце вы видите героя, который представляется знакомым именем, но ни его облик, ни голос (актер озвучки явно другой) совсем не ассоциируются с одним из самых известных персонажей серии. И, вероятнее всего, он не тот, за кого себя выдает...

■■■

Невооруженным глазом видно, что вторую часть игры делали в спешке: весь сюжетный баланс летит к чертям, а финал шит белыми нитками. И все же не покидает ощущение, что Resident Evil 7 – проба пера, проверка того, как работает новая формула. И да, в отполированном виде она работает отлично. Следующая часть наверняка станет настоящей жемчужиной и гордостью серии, но пока создателям еще есть куда расти. ■

ПОРАДОВАЛО:
– невероятная работа с атмосферой;
– выдающийся звуковой дизайн;
– выверенная сложность;
– головоломки, грамотно вписанные в историю.

ОГОРЧИЛО:
– сырая вторая половина игры;
– откровенно слабый сюжет;
– провальный финал.

ВЕРДИКТ
Успешный перезапуск знаменитой франшизы, пусть и не все вышло гладко. Игра, которую ни в коем случае не стоит пропускать фанатам жанра.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ЛЕКАРСТВА НЕТ!

САМЫЕ ОПАСНЫЕ БОЛЕЗНИ В МИРЕ RESIDENT EVIL

ДЕНИС КНЯЗЕВ

У себя на родине, в Японии, **Resident Evil** называется **Biohazard** («Биологическая угроза»), и неспроста: самым страшным злом в играх серии всегда были всевозможные вирусы, а вовсе не зомби или мутанты. После релиза первой части в 1996 году игроки повидали столько всякой заразы, что сейчас уже и не разберешь толком, с чего же началась эта заварушка с биологическим оружием и ожившими мертвецами.

Вот и **Resident Evil 7** познакомила нас с жутковатой семейкой Бейкеров, члены которой вроде не зомби, но и здоровыми их не назовешь: они без труда отращивают оторванные конечности и мрут с большой неохотой. Объяснить такое поведение просто – во всем вновь виновата очередная зараза.

И если вы слабо представляете, что происходило в серии прежде, этот материал поможет вам разобраться. Встречайте – самые опасные вирусы в мире Resident Evil.

ВИРУС «ПРАРОДИТЕЛЬ»

В 1966 году английский аристократ Озвелл Спенсер обнаружил в Западной Африке редкий цветок Stairway to the Sun («лестница к солнцу»), о котором впервые услышал от своего друга Эдварда Эшфорда. Местное племя многие годы использовало растение в своих обрядах – с помощью цветка аборигены выбирали себе вождя: те немногие, кто съедал лепестки «лестницы» и выживал после этого, занимали главенствующее положение.

Иной исследователь, узнав о столь опасных свойствах этого растения, уехал бы домой и оставил африканское племя наедине с его обычаем, но только не Озвелл Спенсер. Вместе со своими единомышленниками, Эшфордом и американским вирусологом Джеймсом Маркусом, он вывел из цветка с романтическим названием смертельно опасный вирус – «Прародитель» (Progenitor).

Сперва ученые пытались вырастить «лестницу» на территории Америки, но вскоре поняли, что нужными свойствами обладают цветки, выросшие в одной из пещер на западе Африки (вероятно, дело в особых природных условиях). Поэтому одну из своих лабораторий они построили в африканском регионе. Ну а главные исследования проводились в подземном комплексе, расположенном под особняком в Арклейских горах. Именно там происходят события первой части **Resident Evil**.

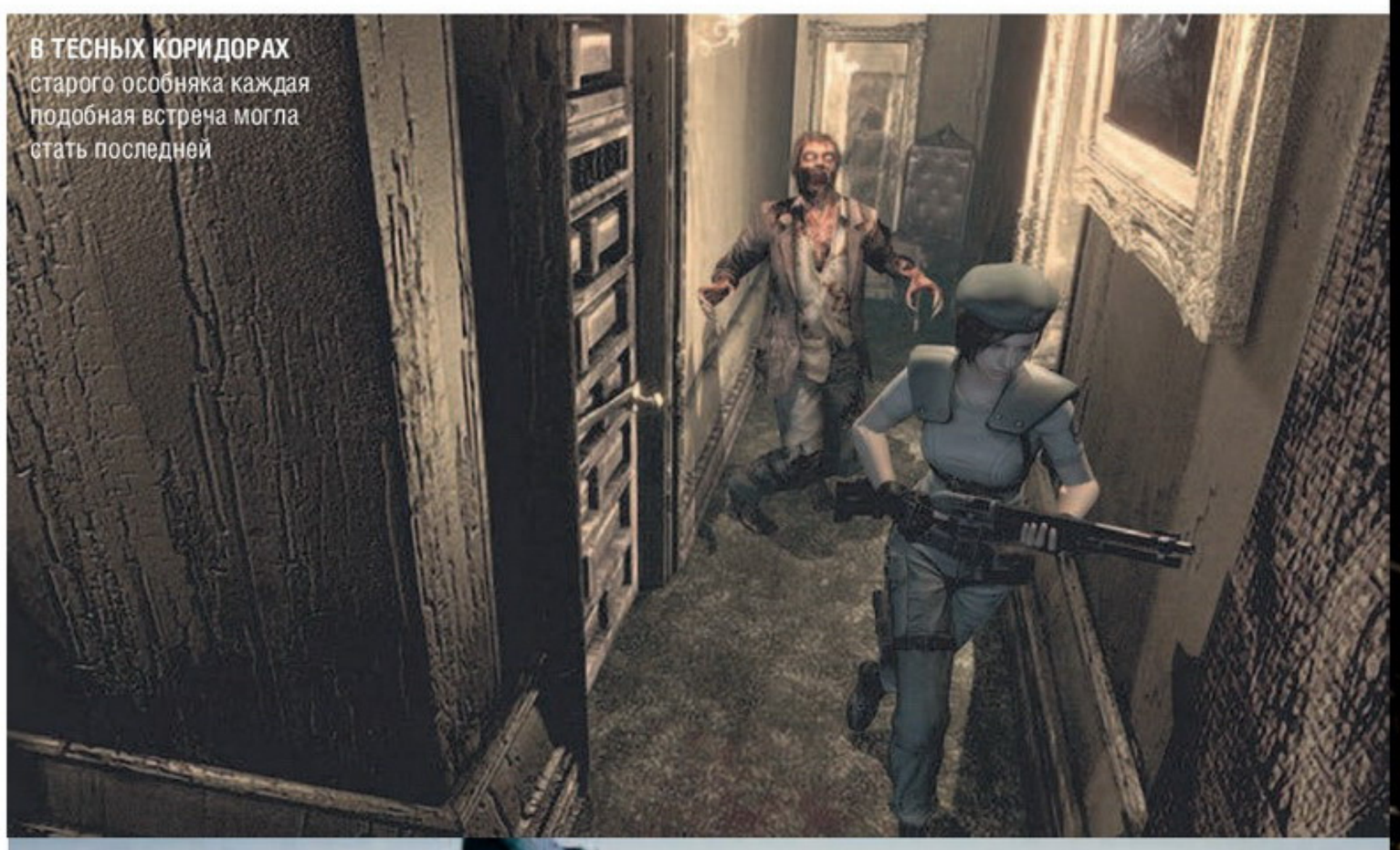
«Т-ВИРУС»

Несколько лет Спенсер, Эшфорд и Маркус преследовали одну цель – создать из «Пра-

ДО САМОЙ СМЕРТИ Озвелл Спенсер не терял надежды воплотить в жизнь свои мерзкие идеи

МОЛОДАЯ ОПЕРАТИВНИЦА Джилл Валентайн вряд ли догадывалась, к чему приведет операция в особняке Спенсера

ВОТ В ТАКОГО КРАСАВЦА превратился доктор Биркин после того, как ввел себе «G-вирус»



В ТЕСНЫХ КОРИДОРАХ старого особняка каждая подобная встреча могла стать последней

ПЕРЕЖИТЬ зомби-эпидемию Раккун-Сити так и не смог – его попросту уничтожили

родителя» препарат, который выведет человечество на новый уровень. Но все эксперименты с цветами из Африки обернулись полным провалом: сам по себе «Прародитель» убивал почти всех зараженных, и никаких улучшений, одни только трупы. Тогда Джеймс Маркус соединил его с ДНК пиявки и получил «Т-вирус», пожалуй, самую известную заразу во вселенной Resident Evil.

По сравнению с «Прародителем» вирус «Т» (или «Тиран») стал своего рода успехом: он не убивал носителей, но превращал их в безмозглых кровожадных существ – тех самых зомби. В результате о проекте по улучшению человеческой расы на время позабыли, потому что на горизонте появилась возможность заработать на продаже биооружия. Чтобы вирусная возня осталась тайной, Спенсер, Эшфорд и Маркус основали фармацевтическую компанию Umbrella, ставшую отличным прикрытием.

К концу 1970-х над развитием «Т-вируса» работали несколько лабораторий, в том числе и та, что находилась под особняком в Арклейских горах, а также комплекс, построенный в Антарктике. В последнем вместе со своим сыном трудился Эдвард Эшфорд. Их исследования помогли в будущем вывести особый тип «Т-вируса» – «Т-Веронику». Эта зараза во многом походила на «Тирана», но в некоторых случаях сохраняла разум носителя.

Правда, в конечном итоге все версии вируса «Т» стали причиной кошмарных событий. Мало того, что биооружие попало на черный рынок, а оттуда – в руки террористов и других злодеев, так еще и львиная доля коллективов лабораторий, работающих над вирусом, пала жертвой своих собственных достижений.

Первый крупный инцидент, связанный с «Т-вирусом», произошел в 1998 году в особняке Озвелла Спенсера в Арклейских горах. Этим событиям посвящена первая Resident Evil: игроки вместе с главными героями, Джилл Валентайн и Крисом Редфилдом, попадают в загадочное поместье, обнаруживают секретную лабораторию и узнают жуткую тайну о разработке смертельного вируса.

«G-ВИРУС»

В том же 1998 году, через два месяца после событий в особняке Спенсера, беда постигла город Раккун, расположенный неподалеку от поместья. Почти все население внезапно превратилось в зомби, а участь выживших в тот момент казалась еще печальнее. Виной всему события, незадолго до катастрофы произошедшие в комплексе компании Umbrella, построенном прямо под городом (да-да, еще один комплекс). И в самом центре этих событий оказался «G-вирус».

Ученые, которых возглавлял доктор Уильям Биркин, работали над вирусом «G», в то время как другие группы развивали «Тирана». Впервые новую заразу вывели в 1988 году. Вывели, надо сказать, весьма жутким образом – соединили

RESIDENT EVIL 5 можно пройти вдвоем, и напарник существенно облегчает задачу

и тот попал в канализацию Раккун-Сити. Как результат – тысячи кровожадных зомби на улицах города. Усмирить Биркина удалось главным героям **Resident Evil 2**, Леону Кеннеди и Клэр Редфилд.

На черном рынке «G-вирус» был не так популярен, как «T», но и этой заразе нашли применение: соединили с вирусом «T-Вероника» и получили «C-вирус». Последний превращает носителей в дж'аво (J'avo), жутких созданий, похожих на зомби, но при этом достаточно разумных, чтобы пользоваться оружием и общаться с себе подобными. Впервые эти монстры появились в **Resident Evil 6**.

ПАРАЗИТ ЛАС-ПЛАГАС

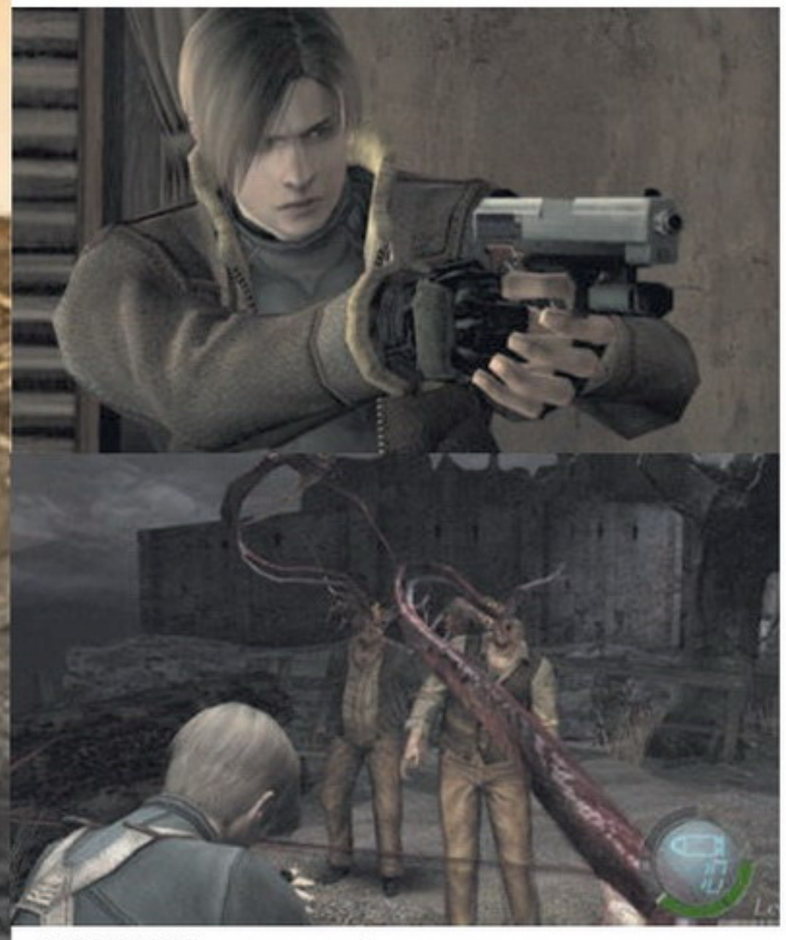
Есть в серии Resident Evil еще одна зараза, забыть о которой никак не выйдет. Речь о паразите Лас-Плагас (Las Plagas), который ничего общего с вирусами не имеет.

Впервые с Лас-Плагас сталкивается Леон Кеннеди, главный герой четвертой части. Он приезжает в испанскую деревушку, где, по слухам, держат похищенную дочь американского президента. Там на него нападают местные жители, которые поначалу ведут себя как зомби, а затем поражают способностью отращивать мерзкие щупальца (или что-то вроде того) вместо головы и вообще ведут себя не по-джентльменски.

Ближе к концу Леон выясняет, что местный сумасшедший, Рамон Салазар, долгие годы хранил Лас-Плагас у себя во дворце, а затем вместе с Озмундом Саддлером, организатором секты «Лос-иллюминадос», заразил паразитом обитателей ближайшей

в теле маленькой девочки вирус «Прародитель» со специально созданным паразитом. На протяжении десяти лет Биркин всячески улучшал «G-вирус», а закончив, попытался передать образец правительству США.

Но не тут-то было, верхушка Umbrella прознала об этом и натравила на Биркина специальный отряд. Вояки не стали искать виноватых и без вопросов застрелили одного из ценнейших сотрудников компании. Перед смертью Биркин успел ввести себе «G-вирус» и превратился в грозного монстра, который с легкостью перебил весь отряд. Во время бойни мутировавший Биркин задел контейнеры с «T-вирусом»,



ОТСТРЕЛИЛИ врагу голову? Не беда, он отрастит новую

деревушки. Лас-Плагас, к слову, соединяется с центральной нервной системой зараженного, подавляет волю и позволяет одному конкретному человеку управлять другими носителями.

ВИРУС «УРОБОРОС»

Теперь самое время вернуться в Африку – туда, где Озвелл Спенсер в 1966 году отыскал злосчастные цветы, из которых затем вывел вирус «Прародитель». Вообще, история о главной заразе в серии Resident Evil за несколько десятков лет обогнула земной шар и вернулась к месту зарождения – прямо как змей Уроборос, кусающий себя за хвост. Возможно, именно поэтому Альберт Вескер, один из самых опасных персонажей в мире «Обители зла», назвал свое детище именем этого существа. Впрочем, трактовок названия может быть много.

«Уроборос» стал третьим вирусом, созданным на основе «Прародителя». Альберт Вескер, бывший сотрудник корпорации Umbrella, вознамерился довести до конца план Озвелла Спенсера – тот самый, по улучшению человеческой расы. Была лишь одна проблема: Вескер хотел вывести людей на новый уровень развития крайне опасным образом – распылив в воздухе надо всеми континентами вирус «Уроборос». Тот факт, что львиная доля населения погибнет, злодея волновал мало.

Да и сам «новый уровень развития» нормальным людям казался диким: «Уроборос» превращал носителя в ужасное месиво из сотен червеподобных отростков. Тем не менее Вескер без всяких проблем запустил производство вируса на территории Африки, поближе к той самой пещере, где растут цветы «лестница к солнцу», обладающие нужными свойствами.

Планы Вескера разрушил Крис Редфилд: во время событий **Resident Evil 5** он вместе со своей напарницей Шевой Аломар убил Альберта, а по пути спас свою давнюю знакомую Джилл Валентайн.

ЭВЕЛИНА – бледного вида старуха в инвалидном кресле

«ЭВЕЛИНА»

ОСТОРОЖНО, СПОЙЛЕРЫ! Если вы еще не прошли Resident Evil 7, но собираетесь, – пропустите эту главу!

Что такое «Эвелина» и откуда она взялась, толком не ясно. В Resident Evil 7 зараза предстает в образе девочки десяти лет – такой ее видят зараженные, разум которых полностью принадлежит Эвелине. Остальные же увидят перед собой немощную старуху – скорость старения у ребенка гораздо выше, чем у обычного человека.

Можно ли назвать «Эвелину» вирусом, тоже хороший вопрос. Девочка с кодовым именем E001 – результат работы над новым биологическим оружием, ее создатель – неизвестная корпорация. Судя по всему, «Эвелина» основана на каких-то грибах: зараженные поначалу видят галлюцинации, а затем покрываются черной гадостью, похожей на плесень, и становятся плесневиками. Отращивать новые конечности для таких вот монстров – обычное дело.

Тем не менее все эти факты лишь прибавляют вопросов. Будем надеяться, что хотя бы на часть из них авторы ответят в грядущих дополнениях. Ну а побольше об «Эвелине» мы, вероятно, узнаем в следующей части серии.

■■■

Как видите, главное зло в Resident Evil – паразиты (вирусы и «Эвелину» тоже вполне можно отнести к данной категории) и люди, стремящиеся использовать их при любом удобном случае. Благо чаще всего злодеи сами становятся жертвами своих амбиций и превращаются в монстров. А затем по сложившейся традиции погибают от выстрела из ракетницы. ■

ВЕРДИКТ

ЖАНР Приключения
ИЗДАТЕЛЬ Telltale Games
РАЗРАБОТЧИК Telltale Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооперативное принятие решений
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360, iOS, Android
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 Гб, 1 Гб видео

BATMAN – THE TELLTALE SERIES

ПАДЕНИЕ БРЮСА УЭЙНА

ЕВГЕНИЙ КОЖЕВНИКОВ

Мода на Темного рыцаря началась с трилогии Кристофера Нолана. В ней режиссер решил показать героя по возможности приземленно. Затем в 2009 году вышла великолепная во всех смыслах **Batman: Arkham Asylum**, которая не только попала в Книгу рекордов Гиннесса как самая успешная игра о супергерое, но и стала эталоном жанра. **Rocksteady Games** завершила серию в прошлом году, и, если честно, за это время Бэтмен успел порядком надоесть.

И тут неожиданно для всех **Telltale Games** анонсирует новую игру о Темном рыцаре и заявляет, что у их проекта есть одно разительное отличие – они расскажут историю Брюса Уэйна, *человека* под маской, и покажут, каково это – каждую ночь надевать костюм летучей мыши. Справились ли они с этой задачей? Думаем, что да.

ГРЕХИ НАШИХ ОТЦОВ

Авторы решили не заимствовать сюжет из первоисточников, а создать собственную историю о персонаже. В этой вселенной Брюс Уэйн облачился в костюм всего несколько лет назад, но уже успел навести шороху среди преступников Готэма. Некоторые все же осмеливаются ночью преступать закон, однако их страх, словно тень, не отступает ни на шаг, заставляя постоянно озираться в поисках грозного силуэта.

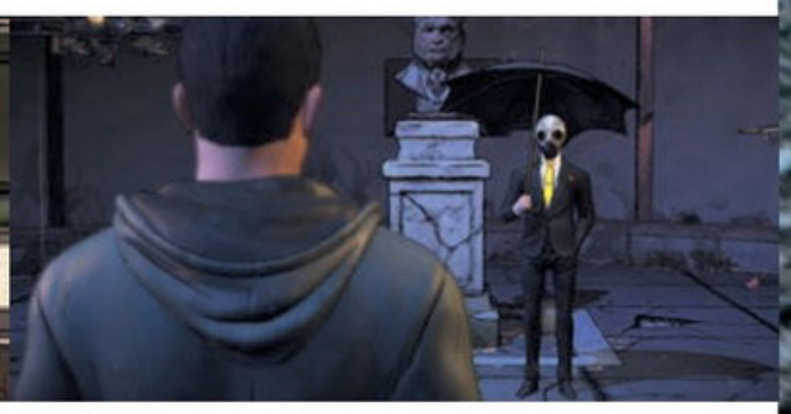
Здесь Бэтмен – все тот же супергерой, использующий физическую мощь, интеллект и высокотехнологичное снаряжение в борьбе с отбросами общества. Конечно же, в своем крестовом походе он не обходится без помощи близкого друга, надежного союзника и дворецкого Альфреда Пенниуорта. Образ Альфреда соответствует классическому – уроженец Великобритании, вышколен, спокоен, хладнокровен. Тем не менее вы постоянно будете слышать его циничные саркастические комментарии, без которых не обходится почти ни один диалог Брюса и Альфреда.

Авторы решили изменить происхождение и некоторых злодеев. Так, например, Освальд Кобблпот, он же Пингвин, в игре представлен утонченным аристократом. Он друг детства Брюса, а по совместительству один из главных антагонистов. Пингвин возжелал «вернуть то, что причитается ему по праву», а для этого необходимо раз и навсегда покончить с Брюсом Уэйном. И поможет ему в этом преступная организация «Дети Аркхема» и ее глава Леди Аркхем, явно знающая о родителях Уэйна намного больше, чем сам Брюс.

В Telltale не раз отмечали, что Batman – The Telltale Series на самом деле история не о Темном рыцаре. Это история о человеке, взявшемся бороться с преступностью и несправедливостью. Он водит шикарный спорткар, нажатием кнопки трансформирующийся в бэтмобиль. Его лучший друг – Харви Дент, который метит в кресло мэра и для этого заручился поддержкой Брюса. Кандидат встречается с Селиной Кайл, известной как Женщина-кошка и использующей Дента в своих целях. При желании вы можете пофлиртовать с ней, что приведет к довольно пикантной сцене.

ТРИ НЕОТЪЕМЛЕМЫЕ ЧАСТИ образа Бэтмена: бэт-пещера, бэт-компьютер, бэт-дворецкий…

ЛЮБОВНАЯ линия между Бэтменом и Женщиной-кошкой никуда не делась



ПИНГВИН собственной персоной

ПОВЕРЬТЕ, именно крюк не раз спасет вам жизнь

КАКАЯ ИСТОРИЯ о Бэтмене без Джеймса Гордона и знаменитого прожектора!

ЛЮЦИУС ФОКС все так же снабжает Брюса различными гаджетами

Большую роль в жизни Уэйна все так же играет Преступная аллея, где мальчик осиротел, а город лишился сразу двоих своих лучших представителей. И вот тут начинается самое интересное. Все мы знаем, что именно убийство четы Уэйнов, благородной и добросердечной пары, сделало из их сына Бэтмена. Но что, если родители не были такими примерными и хорошими, как считают многие, в том числе и сам Брюс? Что, если его отец замешан в грязных делах не только вместе с коррумпированным мэром Готэма, но и с мафией, которую возглавляет Кармайн Фальконе? Что, если смерть Уэйнов – не стечение обстоятельств, а заказное убийство?

Брюс до последнего отказывается верить в правдивость этой информации, но чем больше он углубляется в грязную историю, тем сильнее начинает сомневаться не только в отце, но и в своем решении стать вигилантом. Все эти свидетельства становятся достоянием общественности, и мирной жизни Брюса Уэйна приходит конец: он теряет свое состояние, его смещают с поста генерального директора собственной фирмы, а Дент отдаляется от него, считая, что дружба с Уэйном может испортить репутацию.

С каждым новым эпизодом на героя сваливается все больше проблем, и в конечном итоге Брюс попадает в знаменитую лечебницу Аркхем, где знакомится с будущим Клоуном-принцем преступного мира Готэма –Джокером. К сожалению или к счастью, тот не играет большой роли в сюжете, но здесь интересно наблюдать за взаимоотношениями Брюса и Джокера. Вы даже сможете объединиться с ним ненадолго, правда, только на свой страх и риск. Разработчики позволяют игроку самому решать, как вести себя с самым знаменитым врагом Темного рыцаря.

КТО ТЫ БЕЗ СВОЕГО КОСТЮМА?

Эпизодов с геймплеем за Бэтмена хватает, и они вполне гармонично вписываются в повествование. Основная, если не главная, прелесть игры в том, что вас далеко не всегда заставляют облачаться в супергеройский костюм. В большинстве случаев вы сами решаете, в качестве кого идти на задание – красноречивого и дипломатичного миллиардера или устрашающего супергероя.

Если же вы не сторонник мирного решения вопроса, можно перейти к активным действиям. Тем более что драки поставлены потрясающе. Бэтмен без труда расправляется сразу с несколькими противниками, иногда используя дроны, дымовые гранаты и бэтаранги. Последние он применяет даже реже, чем обычный крюк, на деле оказывающийся куда более полезным и грозным приспособлением.

Во время экшен-сцен на экране появляется индикатор в виде летучей мыши, заполняющийся при правильном нажатии кнопок, и Бэтмен может нанести эффектный сокрушающий удар, после которого битва завершится. А в эпизодах, когда врагов на локации особенно много, на выручку придет встроенная в костюм особая система, позволяющая продумать каждый шаг и составить план нападения. Что-то подоб-

ГРЯЗЬ СКОРО
облепит бэтмобиль естественным камуфляжем

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: восемь часов

ное мы видели в **Batman: Arkham Knight**, но здесь эта механика более интерактивная.

ВЕЛИЧАЙШИЙ В МИРЕ ДЕТЕКТИВ

Стиль исследования как нельзя лучше подходит для раскрытия детективных способностей Темного рыцаря. В бэт-пещере можно изучать досье персонажей, следить за новостями и анализировать добытую информацию. На передовой же мы, словно настоящие сыщики, исследуем место преступления и стараемся восстановить цепочку событий – как в переносном, так и в буквальном смысле. Сначала Бэтмену предстоит обнаружить все улики, а затем сопоставить их.

Так, в первой главе нужно посетить док, где произошла кровавая бойня. Мы обнаруживаем след от взрыва и проводим анализ вещества. Рядом обнаруживаются человеческие останки, после осмотра вы свяжете воедино два предмета и увидите фрагмент восстановленных событий. Система неплохая, но идея уже не нова. В той же серии Arkham это сделано немного удачнее.

Отдельно отметим функцию, впервые появившуюся в играх Telltale Games, – мультиплеерный режим Crowd Play. Он позволяет приглашать в свою сессию других пользователей, которые помогут принять то или иное решение. Помощь выражается по-разному. В первом случае ваши друзья могут проголосовать за один из вариантов, но решение останется за вами. Во втором игрок выступит лишь в роли наблюдателя, – какой вариант предпочтут участники сессии, тот и будет принят. Crowd Play идеально подходит для стримеров, но остальным новинка может показаться лишней, ведь все игровые проекты от Telltale – личное приключение игроков, с их собственным выбором и его последствиями, сколь бы несущественными они ни были.

ИЛЛЮЗИЯ ВЫБОРА

Что до знаменитой системы выбора от Telltale, то в Batman – The Telltale Series она мало сказывается на сюжетной линии. Да, она влияет на внешний вид персонажей, на стартовые локации и реплики. И все же сценаристы опять дают ложную надежду на то, что мы можем изменить чью-то судьбу. Что в наших силах помочь другу и помешать ему превратиться в злодея. Что в нашей власти испортить отношения с Гордоном и настроить против Бэтмена всю полицию (или воспрепятствовать этому). Все же когда-нибудь эта иллюзия выбора сыграет со студией злую шутку...

Как это свойственно отдельным проектам от Telltale, сюжет стремительно развивается лишь в первом и последнем эпизодах, из-за чего они явно перенасыщены событиями. Во всех остальных главах повествование плавное, порой откровенно замедленное, и смотреть на происходящее иногда попросту скучно. Экшен-сцены ситуацию не спасают. Некоторые клиффхэнгеры совсем не впечатляют, и кажется, будто сюжет обрывается где-то посередине.

Кроме того, некоторые сюжетные линии, берущие начало в первых эпизодах, так и не развиваются. Например, мы узнаем о неких страшных экспериментах Томаса Уэйна, а вот почему он их проводил – остается неизвестным. Не совсем понятно и то, для чего создатели приплели Женщину-кошку. Не будь тут Селины Кайл, на повествование это почти не повлияло бы. Или все ради дешевой интрижки?

Целостность повествования нарушает и еще одна распространенная проблема игр от Telltale Games – использование одних и тех же моделей персонажей. Разработчики даже не пытаются этого скрыть: вот вы вырубаете двоих врагов в одной комнате, а уже в следующей они появляются живые и невредимые. Почему нельзя хотя бы переодеть героев – загадка. В итоге Бэтмену приходится сражаться с бандой клонов.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Если представленное в игре можно назвать русскими субтитрами, то они как бы есть. Перевод чудовищный: одни фразы перебиты с английского дословно, в других сочетаются русские и английские предложения.

Наконец, впечатление портит техническое несовершенство, в том числе сильное проседание частоты кадров в самый неподходящий момент. Доходит до того, что игра не дает нажать нужную кнопку и в следующую секунду герой уже отправляется на тот свет. В последних эпизодах даже приходится перезагружать консоль: каждые десять минут игра то вылетает, то зависает, вынуждая проходить одну и ту же сцену по несколько раз.

■■■

Batman – The Telltale Series выделяется на фоне прочих супергеройских игр тем, что главная роль отводится тут именно человеку под маской. Разработчики постарались понять, что означает одновременно быть и простым человеком, и символом надежды и справедливости. Да, сериал далек от идеала, но авторам удалось-таки доказать, что история о Брюсе Уэйне может быть не менее интересной, чем легенда о Темном рыцаре. ■

СИТУАЦИЙ ВЫБОРА, в которых замешан злодей и оружие, в игре хоть отбавляй. Что поделать – издержки профессии супергероя

ПОРАДОВАЛО:
– напряженная развязка;
– интересные образы злодеев;
– впечатляющие боевые сцены;
– возможность выбора между Брюсом Уэйном и Бэтменом;
– детективные способности Темного рыцаря.

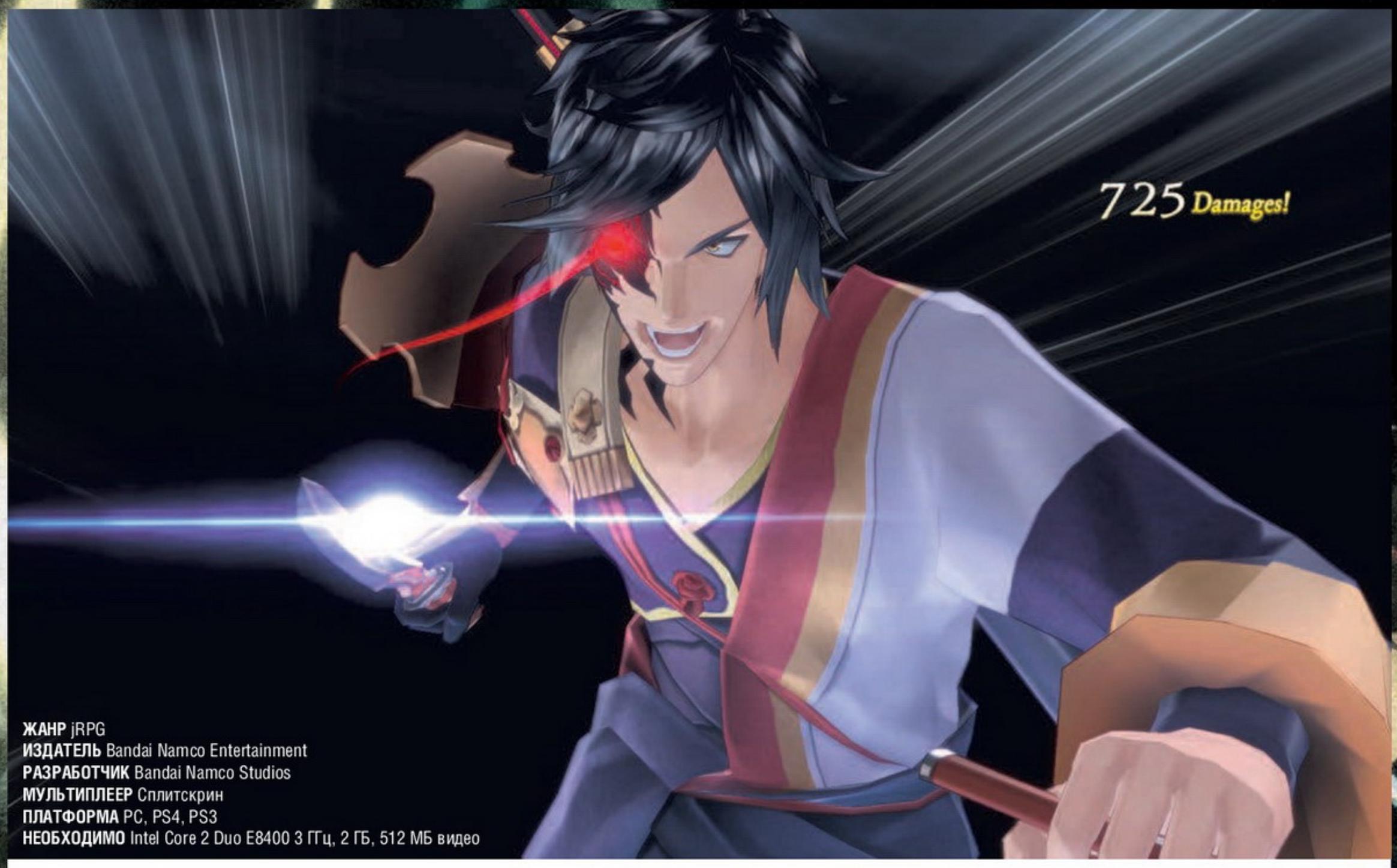
ОГОРЧИЛО:
– иллюзия выбора;
– ворох технических проблем;
– проседание сюжета в середине.

ДОЖДАЛИСЬ?
Свежий и необычный взгляд на историю Брюса Уэйна. Однако до других проектов Telltale Games игра не дотягивает.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Достойно»



ЖАНР jRPG
ИЗДАТЕЛЬ Bandai Namco Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Bandai Namco Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Сплитскрин
ПЛАТФОРМА PC, PS4, PS3
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo E8400 3 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

TALES OF BERSERIA

НЕУЛОВИМЫЙ МСТИТЕЛЬ

ПАВЕЛ ШАПОВАЛ

В серии **Tales** от студии **Bandai Namco** больше десятка проектов, но только в **Tales of Berseria** они решили рассказать взрослую историю – о мире, где светлая сторона мало чем отличается от темной, а вы не рыцарь в сияющих доспехах, а жестокая мстительница, которая не остановится ни перед чем.

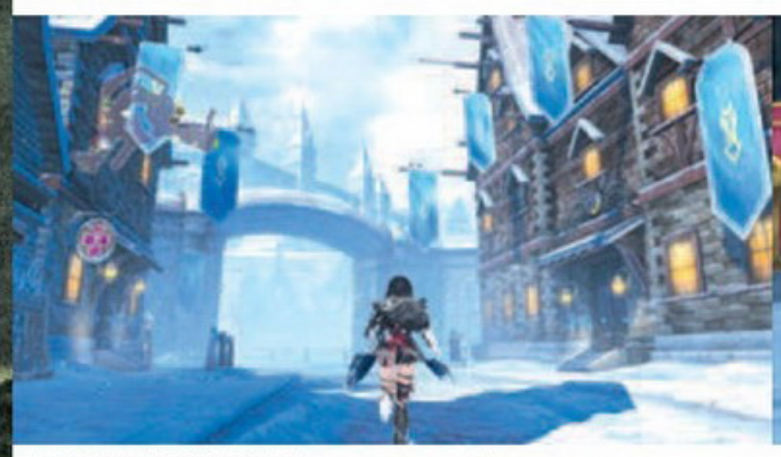
МЕСТЬ – БЛЮДО, КОТОРОЕ ПОДАЮТ ХОЛОДНЫМ

Хотя Tales of Berseria стала одной из самых мрачных игр в серии Tales, она одновременно и самая человечная. Это история о предательстве, мщении, гуманизме и воле. И она не зовет игрока в безликий, оторванный от реальности мир jRPG – сказочная Tales of Berseria полна искренних и реалистичных эмоций.

Когда-то главная героиня Вельвет мирно жила в глухой деревне вместе с младшим братом. По всей стране образовывались очаги демонической чумы, превращающей людей в звероподобных кровожадных чудовищ, но жители деревни не знали страха, их защищал Арториус – талантливый маг-экзорцист и по совместительству опекун Вельвет. Впрочем, как и во многих похожих историях, большой талант привел к большой беде: младший брат героини погиб в ходе излишне амбициозного эксперимента Арториуса, и мир Вельвет стал кошмаром.

Из доброй девушки главная героиня превратилась в богиню мщения – жестокую, прагматичную и способную идти по головам не во имя всеобщего блага, а ради собственных интересов. Такой характер не типичен для протагонистов серии Tales, но, как оказалось, это пошло игре на пользу.

Самое ценное, что есть в Tales of Berseria, – это именно ее потрясающие персонажи. Сюжет довольно долго разгоняется, и первые часа два вы проведете в гордом одиночестве, но потом вокруг начнет собираться пестрая компания. Демон-мечник Рокуро полон загадок: он постоянно



В TALES OF BERSERIA неплохо поработали с архитектурой – города интересно рассматривать

НЕКОТОРЫЕ из местных котиков ходят на задних лапах и разговаривают. И это еще не все сюрпризы

МЕДЖИЛУ – одна из самых харизматичных и веселых героинь во всей серии Tales

СРАЖЕНИЯ В РЕЖИМЕ реального времени не позволяют расслабиться – тактику надо придумывать прямо на ходу

ОДЕЯНИЕ ГЕРОИНИ уместно не во всех локациях. Типичная jRPG!

носит с собой меч, однако не использует его по личным причинам, о которых нам еще доведется узнать. Суматошная, но на редкость веселая ведьма Меджилу поражает своей экспрессивностью и постоянно втягивает героев в смешные перебранки. А вот Айзен, напротив, удивительно умен, собран и серьезен, – и не скажешь, что пират.

Каждый из компаньонов Вельвет – настоящая личность со своим характером и скелетами в шкафу, добраться до которых может быть не так уж и просто. И, что немаловажно, они, как и главная героиня, не похожи на стереотипных персонажей RPG.

Они не самые хорошие люди – половину из них вы встретите или в тюрьме, или во время грабежа, – но именно благодаря сопартийцам в вашей компании воцарится определенное единодушие прагматиков, не отягощенных лишними моральными установками. Особенно радует высокое качество диалогов и реплик, благодаря которым чувствуешь себя частью настоящего коллектива, где человеческие отношения не описать парой слов.

КОГДА ЦЕЛЬ ОПРАВДЫВАЕТ СРЕДСТВА

Сражения в Tales of Berseria идут в реальном времени на небольшом поле боя, в пределах которого вы можете передвигаться, атаковать и уклоняться от атак. Все происходит намного динамичнее, чем в предыдущих частях серии.

Механика сражений основана на «шкале душ», которая на практике представляет собой очки действий. Они тратятся на атаки и восстанавливаются в секунды бездействия. Как только вы исчерпаете их запас, урон Вельвет резко упадет, а сама она раскроется, становясь уязвимой. Помимо обычных приемов, у главной героини есть умение «Раскол души», с его помощью она наносит противнику сокрушительный урон своими демоническими способностями. Естественно, за счет траты большого количества очков душ.

Еще вы можете детально настраивать комбинации ударов, поскольку по мере прохождения в арсенале будут появляться все новые и новые приемы, из которых складываются красивые комбо. Можно, допустим, соединить дальние огненные атаки с ударами мечом или другим мощным колдовством.

Но даже при большом количестве способов убийства прохождение Tales of Berseria не покажется легкой прогулкой: под каждого врага придется подстраиваться и в ходе боя изучать его сильные и слабые стороны. Стычки в игре очень стремительные и напряженные, что иногда сбивает с толку. Но есть и недостаток: видов тех, кого придется убивать, на порядок меньше, чем приемов для убийства. Значительная часть игры прой-

ВЕРДИКТ

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 18 часов

дет за уничтожением однообразных толп зверолюдей и представителей скудной местной фауны.

Это могло бы показаться не столь существенным, если бы не прорва скучных подземелий, которые вам придется пройти. За зачисткой унылых пещер и нескольких десятков равнин пройдет не один час вашего времени: вы ищете лут, исследуете локации и стараетесь набраться сил перед битвой с очередным боссом.

Боссы, к счастью, вносят разнообразие в этот процесс. Они не только могут задать жару в бою, но еще и не похожи на череду бессмысленных злодеев – от каждого веет индивидуальностью.

Кроме стандартных сражений, в Tales of Berseria есть несколько интересных механик, делающих игру объемнее. К примеру, в определенный момент вам достанется корабль, который можно отправлять на задания по грабежу и исследованию. Мир игры – огромный архипелаг с островами в широком спектре климатических зон, от заснеженной тундры до тропического рая. И вам с командой придется побывать почти на каждом: дадут и позагорать, и померзнуть. Все это напоминает путешествие из One Piece, только вместо команды справедливых и добрых героев реалистично безжалостные пираты.

Впрочем, создатели Tales of Berseria не стали рисовать черно-белую «дихотомию добра и зла», поэтому на условной стороне добра мы видим не менее неоднозначных персонажей. Орден экзорцистов, защищающий мир от демонической чумы, на самом деле прогнил насквозь, и в этом свете действия Вельвет уже не кажутся столь чудовищными. А уж о благородстве местной аристократии и говорить нечего – настолько сильно они презирают народ. Общий сюжет от этих противоречий только выигрывает.

ДЬЯВОЛ В ДЕТАЛЯХ

Зато в визуальном оформлении – никаких отклонений от стандартов японских игр: вполне анимешная главная героиня ходит в клас-

НЕДЕЛЯ высокой моды в Berseria объявляется открытой. Приглашаем на подиум первых участников показа

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Автору досталась английская версия, так что про локализацию нам сказать нечего.

сических бронелифчиках, разве что стиль у нее помрачнее привычного. Дополнять ее образ можно с помощью косметических мелочей, тут и там попадающихся в игре.

Забавного много. Например, по всему архипелагу валяются шарики с душами местных чудо-котов. С их помощью можно открывать сундучки, в которых, словно джинны, заточены эти самые котики. Если повезет, после освобождения они выдадут вам нужный лут, но могут повести себя и гораздо менее дружелюбно.

Важное преимущество игры, которое наверняка отразится на продажах, – большая лояльность к новичкам. Хотя события игры происходят в том же мире, что и в предыдущей **Tales of Zestiria**, для понимания сюжета не нужны никакие особые знания из предыдущих частей.

Долгих сражений до последней капли крови тоже можно избежать. Выбираем самый легкий уровень сложности – и ни один бой уже не проблема. Расплачиваться за это придется меньшим количеством добычи и опыта, но в случае с «ленивым» прохождением они вам и не понадобятся. А вот на высокой сложности драки станут настоящей загвоздкой даже для опытных игроков.

■■■

Многие jRPG довольно специфичны. Не все любители привычных, западных ролевок готовы адаптироваться к японским стандартам жанра, да и сами игры нередко отталкивают массовую аудиторию обилием специфических деталей и сложностей.

Но Tales of Berseria в этой ситуации выходит за рамки стереотипов и показывает однозначно положительный пример. Благодаря детально проработанным персонажам, колоритному, но легкому для восприятия миру и динамичной боевой системе Tales of Berseria может понравиться даже тем, кто в глаза не видел jRPG. И в этом свете недостатки игры не вызывают особого раздражения. Главное, что история Вельвет – это приключение, способное захватить. ■

ПОРАДОВАЛО:
– хорошо прописанные персонажи;
– глубокая сюжетная линия;
– система комбо;
– харизматичные боссы.

ОГОРЧИЛО:
– однотипные подземелья;
– слабое разнообразие противников.

ДОЖДАЛИСЬ?
Tales of Berseria – jRPG для всех. С глубокой историей, живыми персонажами и захватывающими драками. И это уж точно одна из самых удачных игр всей серии Tales.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК SEGA
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4, PS3

YAKUZA 0

ЕСЛИ БЫ У СТИХИЙНОГО БЕДСТВИЯ БЫЛИ ДЕНЬГИ НА БЕЛЫЙ КОСТЮМ

ИЛОНА ШВЕЦ

Вот уже больше десяти лет команда Тосихиро Нагоси уверенно создает игры из серии **Yakuza**. С точки зрения рядового краснолицего гайдзина, проглатывающего по одному блокбастеру в неделю, эволюция **Ryu ga Gotoku** (так Yakuza зовется в Японии) ничтожна. Из года в год игроки исследуют все тот же квартал красных фонарей – Камуро-тё, так же выбивают зубы тамошнему хулиганью и смотрят двадцатиминутные ролики, в которых герои жестом стриптизера срывают с себя рубашки, чтобы крупным планом показать «ирэдзуми» – отличительный знак якудза.

Кроме всего вышеперечисленного и еще детально воссозданного японского быта и недурной боевой системы, в серии больше ничего нет. Но нужно ли нам больше?

ДВОЮРОДНЫЙ БРАТ ЯКУДЗА

Если вы долго не хотели знакомиться с серией только из боязни запутаться в перипетиях более чем десяти игр, Yakuza 0 может стать вашим билетом в мир японских разборок, ведь именно здесь начинаются приключения почти всех ключевых персонажей серии – Кадзумы Кирю и его друга Нисикиямы, 24-летнего Горо Мадзимы и всех больших шишек клана Тодзё.

Кроме того, новая Yakuza, пожалуй, претендует на звание одной из самых интересных в плане истории частей. Не обольщайтесь, игра продолжает нещадно эксплуатировать все мыслимые штампы боевиков про якудза, но наблюдать за героями все равно необычайно интересно. «Нулевая» часть действительно прячет в рукаве парочку неожиданных сюжетных поворотов. Вдобавок в Yakuza 0 прекрасно выверены сюжетные главы – ни одна из них не кажется слишком короткой или затянутой. Разработчики постарались соблюсти идеальный баланс между главной историей, схватками с врагами и свободным исследованием мира. Вас постоянно перекидывают из Токио в Осаку, переключая внимание с Кирю на Мадзиму.

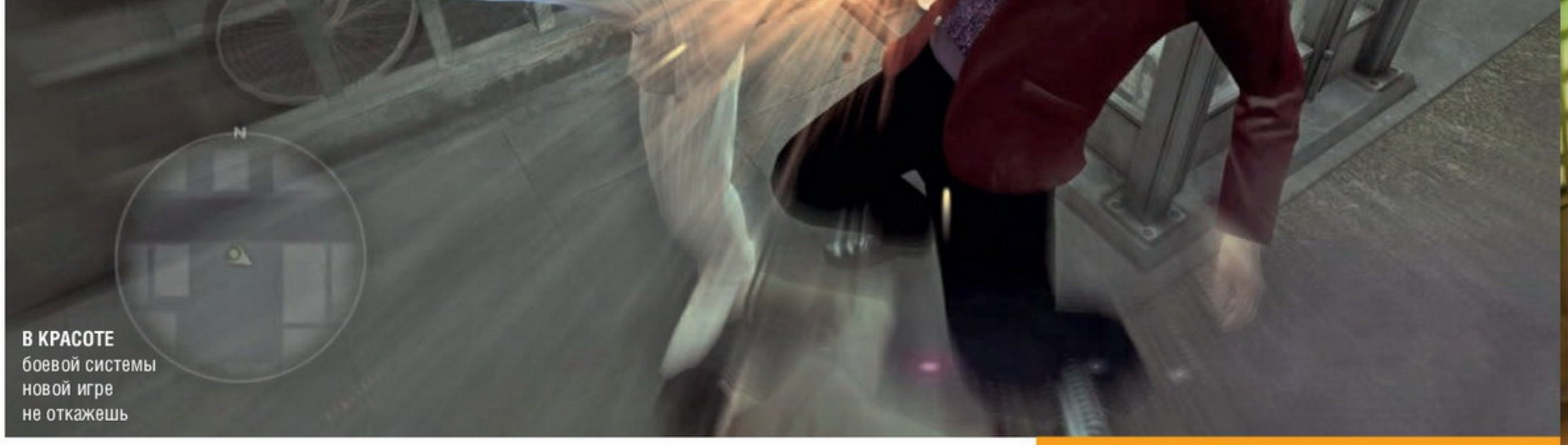
Да и побочные задания стали только лучше. Занятий масса: научить девушку из соответствующего салона быть настоящей «доминатрикс», объяснить школьницам, что продавать свое белье – не самое разумное решение, помочь королю поп-музыки снять свой зомби-клип в Камуро-тё, стать жертвой финансовой пирамиды и вбухать миллион иен в банки с обычной водой. Это сумасшедшие восьмидесятые, и вам предстоит в них выживать.

ПОДОБНЫЙ ДРАКОНУ

Вероятно, громко прозвучит, но серия Ryu ga Gotoku – последний оплот жанра brawler, в котором герои решают все проблемы кулаками. **Sleeping Dogs** вышла слишком давно, а **Assassin's Creed** и вовсе нельзя воспринимать в этом плане всерьез. Несмотря на отсутствие конкуренции, серия Yakuza продолжает развиваться и предлагает игрокам хоть какое-то испытание. Проблемы может доставить даже случайная уличная драка с местной шпаной, а уж о серьезных противниках говорить нечего.

Как и в **Ryu ga Gotoku Ishin**, в новой игре нет нужды планировать схватку – боевой стиль можно сменить на ходу, подстраиваясь под конкретных врагов. Да и специальные удары, которые прежде открывались со временем, теперь доступны с самого начала. Мастера различных стилей лишь расширяют арсенал героев обычными атаками и суперударами.

В новинку и то, что отныне навыки персонажей прокачиваются за деньги. А валюта здесь везде: она сыплется из поверженных врагов и счастливых клиентов вашего кабаре, достается как прибыль от покупки недвижимости и так далее. Никуда не делась и система дхармы, или всем



В КРАСОТЕ боевой системы новой игре не откажешь

В ЭТОЙ ИГРЕ все происходит с заоблачным пафосом, даже гонки на электронных машинках

известный опыт, который можно потратить на «исследовательские» навыки.

ЗАГУЛ В ТОКИО

На первый взгляд абсурдные мини-игры в Ryu ga Gotoku – факультативное занятие, однако это не так. Тот самый квартал Камуро-тё утыкан мелкими барами, караоке, эротическими видеосалонами, дискотеками и подпольными казино. Прошлые части можно было пройти, игнорируя всю эту мишуру, но в новой игре, учитывая прокачку за деньги, без дополнительного заработка придется туго. В какой-то момент стоимость навыков станет совсем уж заоблачной (суммы доходят до миллиарда иен). Чтобы достать денег, предстоит управлять собственной фирмой (Кирю) или кабаре (Мадзима).

Мини-игры повторяют, с незначительными отличиями, стандартный набор развлечений в каждой части серии, но в Yakuza 0 есть и парочка новых. Почти сразу вам доступна возможность зажигать на танцполе дискотеки (восьмидесятые как-никак), позже откроются гонки на электромашинках, где правильная настройка игрушечного болида может определить исход, и телефонные клубы (исключительно японская забава – звонить японским девушкам и добиваться свидания с ними).

■■■

Yakuza 0 по праву можно считать лучшей игрой в серии. Здесь есть все, что может увлечь вас на много часов: сбалансированная боевая система, не без изъянов, но с размахом поставленный сюжет, не перестающие доводить до колик в животе дополнительные задания, проверенные временем мини-игры и абсолютно новые элементы микроменеджмента. Yakuza 0, без сомнений, лучшая альтернатива набившим оскомину западным боевикам в открытом мире. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: восемьдесят часов

ПОРАДОВАЛО:
– идеальный баланс между боевой системой, сюжетом и исследованием мира;
– отточенная боевая система;
– масса запоминающихся сюжетных моментов;
– уморительные побочные задания;
– живой детализированный мир.

ОГОРЧИЛО:
– мелкие нестыковки с сюжетом прошлых частей;
– зависимость персонажа от денег.

ДОЖДАЛИСЬ?
Как ни посмотри, Yakuza 0 – отличная игра. Поклонники серии останутся от нее в восторге, потому что новая часть предлагает все, за что любима Ryu ga Gotoku, и даже больше. А те, кто с японской франшизой до сих пор не знаком, узнают, с чего же начиналась история главных героев. Так или иначе все останутся в выигрыше.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ЖАНР Приключение, экшен
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК SIE Japan Studio Project Siren
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4

GRAVITY RUSH 2

МНЕ БЫ В НЕБО

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

Gravity Rush – удивительная игра, которую сложно за что-то ругать, но и любить ее нет никакого желания. Она вся была соткана из противоречий: увлекательный геймплей, завязанный на управление гравитацией, соседствует с чудовищным motion-управлением, а обаятельные персонажи насильно втиснуты в сахарно-ватную и вторичную историю.

Еще хуже, что оригиналу жуть как не повезло с платформой. Во-первых, динамичные битвы, помноженные на акробатические кульбиты в воздухе, на портативной PS Vita смотрелись блекло. А во-вторых, Sony будто бы и не пыталась поддержать одну из ключевых игр для своей младшей консоли, в результате чего Gravity Rush для многих игроков прошла незамеченной. Все это, впрочем, не помешало компании выпустить переиздание для PS4 и взяться за продолжение. И, знаете, похоже, во второй части у разработчиков получилось если не все, то многое.

NUMERO 2

Ждать от сиквела откровений не следует, удивить вас с порога он все равно не сможет. Новая история о Кэт и кошке Дымке раскачивается очень медленно. Вначале – долгое, обстоятельное вступление, во время которого даже нельзя управлять гравитацией; следом идет череда зарисовок из шахтерской жизни, и только после этого вас выпустят в большой (по меркам японских игр) открытый мир.

События начинаются через некоторое время после финала первой части. Пережив бурю, героиня вместе со своим другом прибивается к группе людей, занимающихся сбором руды. Возглавляет эту компанию некая Лиза – барышня волевая, в меру эгоистичная, но не лишенная мудрости. Затем на сцене появляется опереточный злодей... Схватка, одна, другая, третья. Роботы, бедняки, богачи...

Прелесть Gravity Rush 2 как раз в том и заключается – игра, будучи продолжением, пытается усидеть на двух стульях. С одной стороны, самобытная история стремится увлечь тех, кто в оригинал не играл: объясняет все непонятные моменты в заставках и диалогах. С другой же стороны, события оригинала не забываются, а мир, в котором живет Кэт, обрастает новыми деталями.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Субтитры переведены на русский язык. Ошибок не замечено, глазу не за что зацепиться.

И так во всем, Gravity Rush 2 в буквальном смысле играет на контрасте. Вот Кэт в одном из дополнительных заданий охотится на гусей, в следующую минуту беседует с каким-то бедолагой о его проблемах, после чего бодрым шагом отправляется искать любителя пряток. Говорить, где прячется озорник, мы не станем – просто

БОЕВАЯ СИСТЕМА простая, но захватывающая

КТО ТУТ СКАЗАЛ «Сейлор Мун»? Ну да, отдает маленько. Но не больше, чем любое другое подростковое девичье аниме

имейте в виду, что в этой игре низ легко может оказаться верхом.

После бедного на интересные миссии оригинала такое разнообразие даже немного сбивает с толку. Кажется, что авторы прыгнули выше головы, но это не так. Сами задачи примитивны – «пойди туда», «принеси то», – но вот подача этих простеньких поручений на высоте.

Позволим себе небольшую зарисовку из игры. В начале одной из миссий хозяйка парящего под облаками особняка просит Кэт отнести три приглашения на вечеринку. На первый взгляд – примитив, достойный какого-нибудь промежуточного задания в Assassin's Creed. Однако не дайте обмануть себя. Довольно скоро выяснится, что просто так отдать клочок бумажки не выйдет. Предстоит сперва что-нибудь сделать для каждого из приглашенных – отыскать любимую игрушку дочери местной шишки, полить сад или помочь слугам в поисках их собственного хозяина. Ну а затем сюжетная развилка, принятие важного решения и масштабная схватка. И все это в рамках одного задания.

Если вы играли в первую часть, то сейчас, вероятно, удивленно повели бровью. Дескать, пять лет назад такого размаха и в помине не было. Это и впрямь так. По сути, все новое, что появилось в сиквеле, касается масштаба. Кэт то и дело взмывает к небесам или опускается на самое дно мира (мы серьезно!), ищет пропавших людей, пытается тайком сфотографировать солдатскую базу и далее в том же духе.

И вот парадокс. По отдельности каждый элемент, будь то неважнецкое управление или простенькие квесты, хочется ругать, но саму Gravity Rush 2 при этом критиковать нет никакого желания. Внутри цельного механизма все шестеренки работают слаженно и в конечном итоге заставляют влюбиться в игру, простив ей все оплошности.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: семнадцать часов

СОЦИАЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

Еще на этапе анонса сотрудники SIE Japan Studio говорили, что Gravity Rush 2 создается с расчетом на PS4. Мелкая, казалось бы, деталь становится тем интереснее, чем больше знакомишься с новой игрой. Местный (не в пример недавней Final Fantasy XV) открытый мир работает. Жители ходят по площадям и базарам, по карте раскиданы иконки испытаний и дополнительных квестов. В этом сказочном мире всегда есть чем заняться – от необязательных миссий до возможности делать селфи.

Кстати, о селфи. Вы можете фотографироваться на фоне достопримечательностей и загружать снимки на местный сервер, а другие игроки будут оценивать ваши работы и зарабатывать награды для кошки Дымки. Увы, когда мы готовили рецензию, сервер еще не работал, поэтому оценить важность таких маленьких наград не вышло.

Все эти мелочи оживляют мир Gravity Rush 2, заставляют в него поверить. Закрываешь глаза на слабый сюжет, картонных персонажей и невзрачную графику. Технологически игра недалеко ушла от своей предшественницы. Комиксный стиль сглаживает многие огрехи, но любителям мощных графических движков тут смотреть будет не на что. Зато картинку дополняет просто восхитительная музыка. Это как раз тот случай, когда саундтрек хочется купить отдельно – на виниловой пластинке. И обязательно с красивым вкладышем.

■■■

Новые приключения Кэт при всем желании нельзя назвать блокбастером. Оставаясь во многом старомодной игрой, Gravity Rush 2 умудряется зацепить даже тех, кто знать не знал про классику консольных развлечений. И если вам в свое время не понравилась первая часть, то дайте шанс продолжению – оно отличается от оригинала в самых неожиданных моментах. ■

ПОРАДОВАЛО:
– отличный визуальный стиль;
– ролики, стилизованные под комиксы;
– большой открытый мир с возможностью исследования;
– приятная атмосфера;
– великолепный саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
– клишированные персонажи;
– схематичная основная история;
– анимешные гипертрофированные эмоции;
– скверная графика.

ДОЖДАЛИСЬ?
Достойное продолжение не самого популярного эксклюзива в линейке PS4 и PS Vita. Gravity Rush 2 – это тот случай, когда идеально начать свое знакомство с серией именно со второй части.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Платформер, toys-to-life
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК Toys for Bob
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One, Nintendo Switch, PS3, Xbox 360, Wii U

SKYLANDERS IMAGINATORS

НОВЫЙ ВООБРАЖАРИУМ

ВЕРА ВЕДРОВА

Ролевой платформер **Skylanders Imaginators** – уже шестая игра в серии. А если вспоминать проекты, посвященные исключительно Спайро (формально – главному герою и нового выпуска), то родословную франшизы можно проследить до 1998 года и эксклюзива первой PlayStation, **Spyro the Dragon**. Тогда-то мир и узнал о фиолетовом дракончике...

Я ТЕБЯ ПОРОДИЛ...

Теперь у него много-много друзей – жителей небесных земель, Скайленда. И во власти игрока не только помочь болтливому дракончику завести новых, но и создать друзей с нуля. Для этого в стартовый набор, большую красивую коробку, авторы положили особую пластмассовую фигурку – творящий кристалл.

Если поставить его на магическую платформу (чтобы магия пробудилась, не забудьте сперва подключить «Портал силы» к PS4 по USB), случится чудо зарождения новой жизни: игра предложит сгенерировать неведомую зверушку в подручном редакторе. Такие существа зовутся скайлендерами-имаджинитами (производное от титульного imaginators – «воображатели»).

Творцом жизни чувствовать себя забавно. Я, словно человек, не знавший **The Sims**, потратила битый час, комбинируя туловища, конечности, головы, прически и, что важнее, способности будущего имаджинита. А еще можно задать тембр голоса. Вести задушевные беседы с остальными ребятами-монстрятами подручный персонаж не сможет, но радостные возгласы и печальные всхлипы во время битв время от времени издавать будет.

СТАРТОВЫЙ НАБОР «воображателя». Дальше все в ваших руках

И ВОТ УЖЕ ИГРУШКА перенеслась в игру и ожила

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена разработчиком
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: шесть часов на сюжетную кампанию и еще четыре на гоночный режим и необязательные квесты

Важно понимать, что один творящий кристалл поможет породить только одного чудика. Хотите еще раз бросить вызов Дарвину – извольте докупить новый драгоценно-пластмассовый кристалл.

...Я ТЕБЯ И УБЬЮ!

Разумеется, «Портал силы» способен и не на такое. Традиционно пластиковые фигурки-персонажи будут буквально оживать на экране, если изваяние физически поставить на платформу. Этот подвид игр в английском языке еще называют toys-to-life, оживление игрушек. И в этот раз разработчики из студии Toys for Bob придумали коллекцию скайлендеров-сэнсэев, овладевших скай-чи.

...Кто сказал «Будьте здоровы»? Скай-чи – это суперудары, которые сэнсэи могут наносить по местности. Как в иной ролевке, сэнсэи причисляют себя к одному из десяти классов, и соответственно текущему классу меняются их способности в бою. Так, в нашем распоряжении оказалась Золотая Королева, раскидывающая всех волшебным посохом, и птицеподобное существо Кинг Пен. Последнему даны крылья, но вместо воздушной стихии ему подвластен лед – эдакий Айсмен в миниатюре. Летать скайлендер если и станет, то только с дополнительно прикрепленными деревянными крыльями вроде тех, что изобрел Леонардо.

Зато при перемещении с уровня на уровень игра любезно подсказывает, буквально проговаривая вслух, какой класс полезнее в данную минуту. Никто не запрещает играть одним любимчиком, но, если вы успели к этому моменту докупить дополнительные игрушки, можно ловко переставлять куклы на платформе и выносить всех врагов одной левой.

По сути, перед нами легализованное читерство (простите, лайфхак). Представьте ситуацию: вы оказались в гуще заварушки с Каосом, натравившим на небесные земли думлендеров (те же скайлендеры, только злые). Вы бьетесь-бьетесь, но еще пара пропущенных ударов, и подопечный сэнсэй будет готов покинуть небесные земли, чтобы отправиться куда повыше... Сдаваться и биться заново? Не в этот раз. Главное – успеть подскочить к консоли

А ВОТ ЕЩЕ развлечение: колошматим ящики раскачивающейся гирей. Вообще, мини-игр немало...

ЗЛОДЕИ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО КАРИКАТУРНЫЕ. В очередной раз козни жителям небесных земель строит злобный Каос (на вид ему лет тринадцать) и его друг – злодейский мозг

ГОНОЧНЫЙ РЕЖИМ показал себя не самым простым и потому очень увлекательным занятием

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра не переведена на русский язык. Если с английским нелады, вы рискуете пропустить много шуток и приколов, завязанных на игру слов. Что-что, а зубоскалить жители небесных земель умеют.

и быстро переставить фигурку на «Портале силы». На арене появится другой, полный сил и здоровья скайлендер и прямо на ходу сменит товарища.

СОБЕРИ ИХ ВСЕ!

Разнообразие фигурок пригодится и на мирной глобальной карте. Повсюду разбросаны побочные миссии (в большинстве своем скучные: разрушь десять смотровых башенок, закати в клетку пять шарообразных цыплят), арены для быстрых сражений за новые куски туловищ для скайлендеров и особые области сэнсэев. Доступ к последним может получить только сэнсэй определенного класса. Так, скажем, в водную зону не пропустят скайдендера огня – и наоборот.

И снова все упирается в коллекционирование: пройти Skylanders Imaginators полностью невозможно без дополнительного инвестирования в героев. Принцип киндер-сюрприза – собери всю коллекцию! – в действии. Всего игра поддерживает триста с лишним фигурок-скайлендеров из всех предыдущих выпусков. Впрочем, ломиться в эти закрытые зоны смысла немного. Масштабом уровни там сродни побочным квестам и чаще представляют собой рутинные и мало обоснованные сюжетом прыжки по платформам.

Отдельно можно испытать себя на гоночном треке в духе прошлогодней **Skylanders: SuperChargers**. Состязания проходят на земле, на воде и в воздухе. В зависимости от выбранного типа гонки меняются не только декорации, но и болид. Формы, надо признать, у машинок самые причудливые, от крылатых формул до штуковин на реактивной тяге. Победить непросто – приходится активно использовать трассовые ускорители, ловить бонусы, парящие над треком, и интенсивно поливать соперников огнем. В честной гонке не победить, смекалка – залог лидерства в турнирной таблице. Турниры стандартны: кольцевые гонки с соперниками под управлением ИИ, борьба со временем в гордом одиночестве, мультиплеерные покатушки. Все знакомо.

ДОБРОЕ ЗЛО

Впрочем, и основную сюжетную линию не назовешь интригующей. Незатейливая история о том, как странные зверушки во главе с дракончиком борются с тинэйджером-злодеем и его попугаем-циклопом, по-настоящему увлечет только юную аудиторию. Хотя игра рассчитана на приятное времяпрепровождение в кругу семьи – с женой, детьми и тещей. Потому-то здесь все такое яркое, пестрое, мультяшное – настоящий взрыв на фабрике красок. В этом плане игра вызывает в памяти игру **Knack**.

С позиции платформера игра тоже не осмеливается бросать серьезный вызов. Поклонникам жанра все покажется знакомым и не потребует особых усилий: пропрыгал по паре-тройке ящиков, дернул рычаг. Повторил. Проскакал по пяти парящим

НЕМНОГО «Майнкрафта» живет в каждом скайлендере

ФОРМА у гоночных аппаратов бывает весьма причудливой. Главное, чтоб передвигался быстро!

РЕДАКТОР В ИГРЕ на удивление богатый и визуально чем-то напоминает своего коллегу из Spore

платформам-фонтанам, надавал тумаков зубастым не то тараканам, не то грелкам для головы. Исполни на бис. И так далее.

При этом время от времени приходится чертыхаться, натыкаясь на «детские болячки». То герой, свалившись в пропасть, переродится не там, откуда навернулся, а на платформе на пару ярусов ниже. То камера забудет поменять ракурс, и взирать на новую пачку платформ вы будете с совершенно невыгодного ракурса. Кстати, в этом же кроется еще один недуг: самостоятельно управлять игровой камерой нельзя, разработчики лучше вашего знают, с какой точки удобнее смотреть, и баста.

Время от времени игрока стараются развлечь, например, катаниями на лиане или простенькими мини-играми, заставляющими вспомнить физику. Однако по-настоящему оригинальных задачек днем с огненным скайлендером не сыщешь.

Пожалуй, самым ярким моментом будет встреча с волком-шоуменом, эдаким Элвисом Пресли от мира небесных земель. Но и тут впечатляет больше сам образ, чем связанный с ним игровой процесс.

■■■

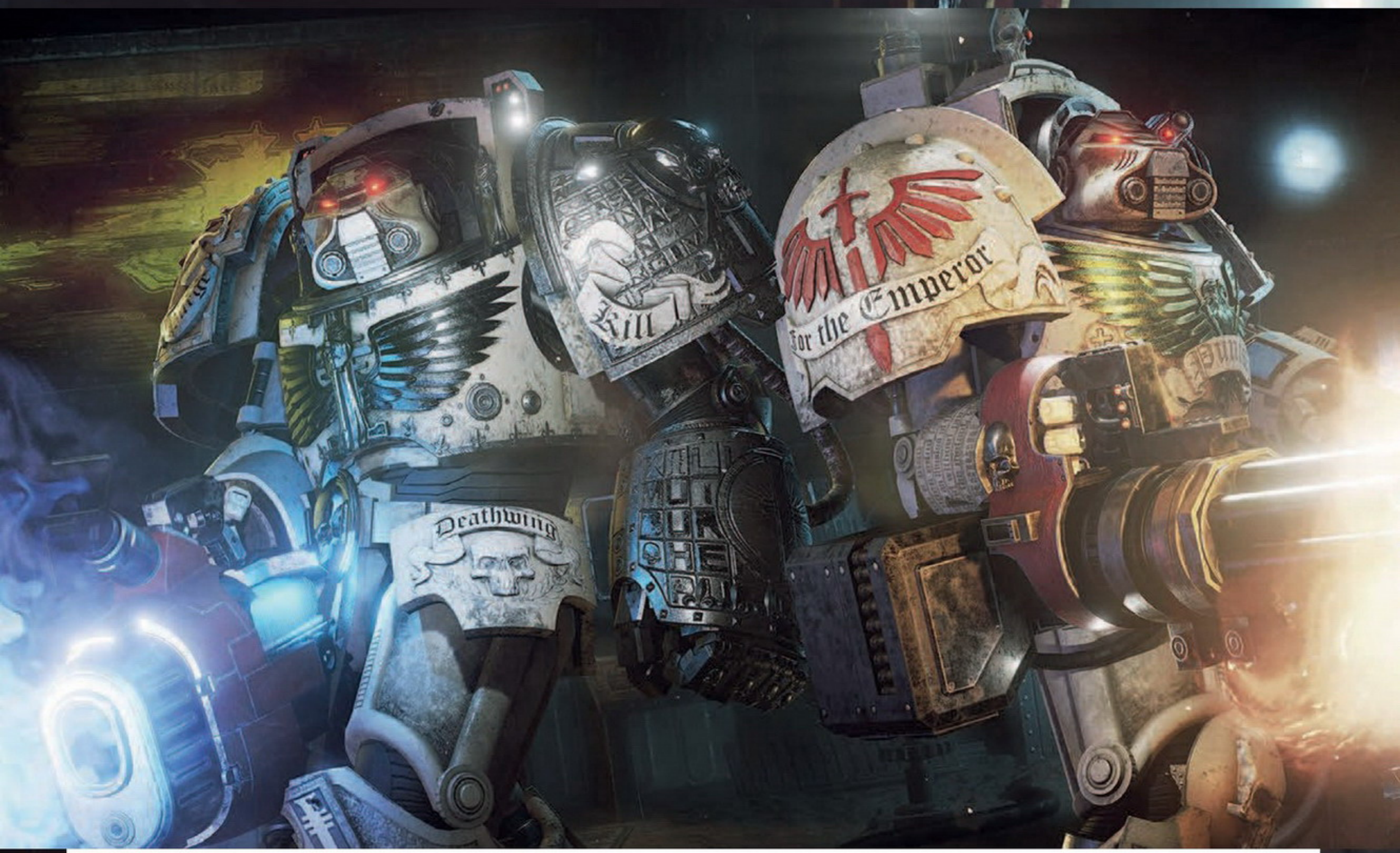
В итоге мы получили довольно стандартный платформер, который по-настоящему радует лишь визуальным рядом, диковинными скайлендерами (художники и дизайнеры Toys for Bob не зря едят свой хлеб) и возможностью самому изобрести подопечную неведомую зверушку. В остальном – все это уже было. ■

ПОРАДОВАЛО:
– яркая визуальная стилистика;
– забавные герои;
– богатый редактор персонажей;
– переставлять фигурки на «Портале силы» все еще увлекательно.

ОГОРЧИЛО:
– примитивный платформерный геймплей;
– короткая сюжетная кампания;
– скучные побочные миссии;
– невозможно управлять камерой, и это создает неудобства.

ДОЖДАЛИСЬ?
Если вы любите коллекционировать фигурки и вас все еще приводит в детский восторг эффект оживления пластмассовых кукол в игре, то новый выпуск Skylanders придется вам по душе. В противном случае игра станет просто еще одним стандартным платформером.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Достойно»



ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК Streum On Studio
МУЛЬТИПЛЕЕР КООПЕРАТИВ
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2400, 8 ГБ, 2 ГБ видео

SPACE HULK: DEATHWING

СОБОРЫ В НЕБЕСАХ

КОНСТАНТИН ИВАНОВ

Space Hulk – одна из самых известных настольных игр по мрачной вселенной **Warhammer 40 000**, и **Deathwing** уже второе ее цифровое воплощение. Терминаторы «Крыла смерти» из ордена темных ангелов отправляются на остров, чтобы зачистить его от генокрадов, одной из самых опасных пород тиранидов. Но больше никаких очков командования и пошаговых режимов – только быстрые действия и динамичный, «звериный» экшен.

ЛЕТОПИСЬ ВЕЛИКОГО КРЕСТОВОГО ПОХОДА

Вселенная Warhammer 40 000 – одна из самых хорошо проработанных, но в то же время весьма замысловатых. Сложно взяться за какую-нибудь игру по мотивам и с ходу в ней разобраться, даже у самых преданных поклонников все-таки возникнут вопросы. Иные и вовсе бросят играть, потому что стрельба из внушительных автоматов, как и разборки огромных машин с ксеносами (так здесь называют пришельцев и всех нелюдей), не имеют для них никакого смысла.

Но Warhammer 40 000 живет идеей. Вражда орденов космодесанта – отголосок давнего конфликта, который в тридцатом тысячелетии разгорелся по вине мятежного примарха, сына Императора человечества, Хоруса Луперкаля. Сам Император даровал ему титул воителя, главнокомандующего всеми галактическими силами нашей расы. Однако амбиции Хоруса раскололи его братьев-примархов на два лагеря и вынудили легионы сражаться в пламени вечной войны.

Чувствуется, что разработчики из **Streum On Studio** (известны по **E.Y.E.: Divine Cybermancy**) старались не напортачить, не заплутать в дебрях богатой вселенной. И все же в здешней истории давний поклонник заметит несколько исторических несоответствий. Нестыковки не влияют на игровой процесс, но заставляют задуматься. К примеру, давно покойный боевой брат на корабле, как утверждает магистр Белиал, – времен Ереси Хоруса. Все бы хорошо, если б корабль не был в буквальном смысле слова напичкан символами Инквизиции Империума, которая, как известно, во времена Ереси еще не существовала, а появилась почти сразу после нее. Есть и другие проблемы с историей, но мы опустим их, дабы обойти стороной спойлеры.

В любой игре по Warhammer 40 000 подчеркивается атмосфера «двух минут до полуночи». В Deathwing ее удалось передать вернее прочего. Авторы достоверно воссоздали ощущение не только братского единства, но и первобытного страха перед врагом.

Действие игры происходит на пустынном готическом корабле-соборе. Такие космические скитальцы часто дрейфуют по течениям Варпа – нематериального пространства Хаоса. Они бывают в форме гигантских деформированных астероидов, полуразрушенных крейсеров и другого космического мусора. По размеру некоторые скитальцы сравнимы с естественными спутниками. При тщательном исследовании на них можно отыскать даже драгоценные утерянные технологии древности. Неприятным бону-

VENGEANCE во всей красе

АТМОСФЕРА передана достоверно до мурашек

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра на английском языке.

ском разве что станут стаи смертельно опасных генокрадов – расы разумных существ, похожих на гибрид зергов и «чужих».

ЗА ЛЬВА И ИМПЕРАТОРА!

В центре внимания – схватка между десантниками «Крыла смерти» и противными генокрадами. На протяжении девяти миссий игрок и два терминатора, ведомые ИИ, будут пробираться по заброшенному остову космического скитальца в поисках ответов на вопросы прошлого.

Игроку доверяют роль псайкера (местные колдуны), способного разить врагов молниями либо погружать целые толпы в инфернальное пламя. В случае серьезной опасности не помешает «открыть» психические врата и телепортироваться с отрядом на орбитальный корабль. Там можно передохнуть, восполнить боеприпасы и вернуться на скитальца. И будьте осторожны с этой опцией, не тратьте ее понапрасну – телепортационный маяк можно использовать ограниченное число раз. Поэтому разумнее во время ожесточенной схватки сперва обратиться к помощи штатного медика, а уж затем, если ситуация патовая, организовать тактическое отступление.

Каждый боец облачен в терминаторские доспехи. Они передаются из поколения в поколение и считаются священными реликвиями ордена. Такая броня подлежит настройке: ее можно оснастить самым разным вооружением, от силовых кулаков и когтей до штурмболтеров и плазменных орудий.

Проходя задания, отряд получает опыт и «очки рвения». Последние можно вложить в развитие навыков, чтобы открыть пассивные и активные умения. Усилить броню на 10%, разблокировать плазмопушку или научиться испепелять души одним взглядом? Выбирайте.

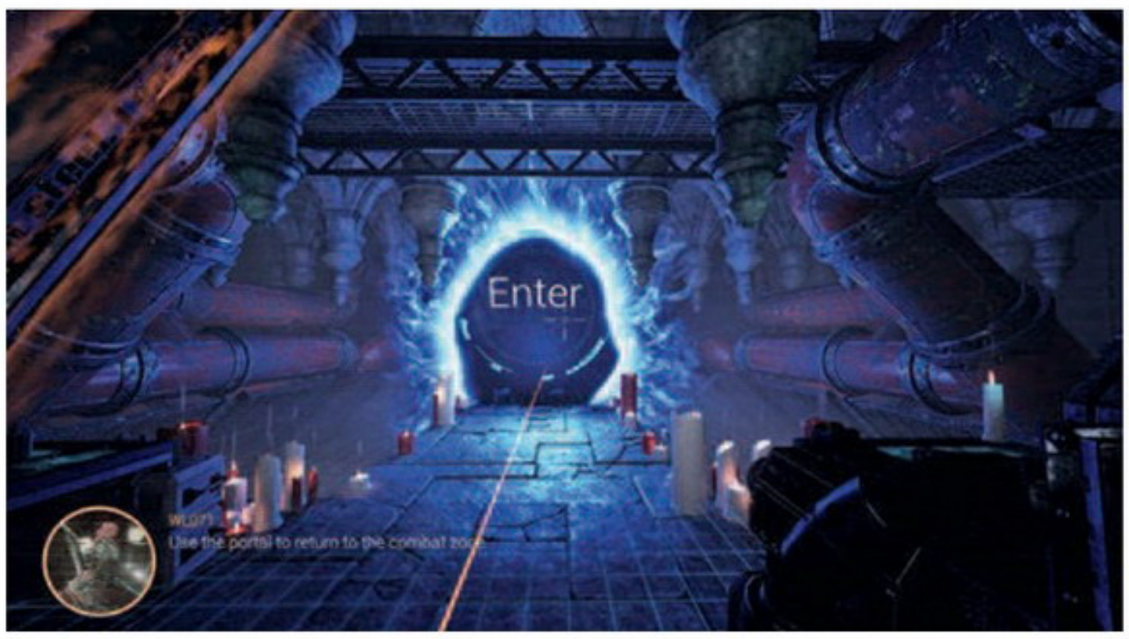
Есть в Deathwing и коллекционные предметы. На каждой миссии их от двух до пяти, поэтому внимательно изучайте карту, проламывайте стены силовым оружием и заглядывайте в самые дальние уголки космического скитальца. Найденные артефакты расскажут кусочек забытой истории и откроют невероятной красоты 3D-модель космодесантника.

А еще Deathwing стала одной из первых игр, где разработчики обратили внимание на хакерские навыки терминаторов Адептус Астартес. В обучении вам расскажут, как блокировать двери перед носом у генокрадов и взламывать турели. Пушки позволят справиться с большими отрядами врагов, а порой и вовсе могут перестрелять гибридов еще до того, как те заметят вас. К несчастью, на этом вся тактика и заканчивается, – подготовить засаду, создать укрытие и уж тем более обойти врагов попросту не выйдет.

Всю игру космические десантники бродят по скитальцу, взламывают турели и убивают десятки и сотни противников. Нет, исследовать дрейфующее в космосе судно, безусловно, интересно, но отсутствие разнообразия удручает. Вероятно, сами терминаторы к подобной рутине привыкли, однако игроки на такое не подписывались. Да и что мешало разработчикам выдумать побольше неожиданных ситуаций?

ВСЕ МУЧЕНИЯ стоили этого момента. Но что именно происходит на этом скриншоте – мы, конечно же, не скажем

ФАМИЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ нуждается в должном обращении



ОСТАВЬ НАДЕЖДУ, всяк сюда входящий

Вот и получается, что вся сила Deathwing – в бесконечных перестрелках и рукопашных схватках с ордами гибридов. И на это жаловаться как раз совсем не хочется.

БОЛТЕРЫ К БОЮ!

Битвы получились по-настоящему эффектными. Особенно радует ближний бой: так приятно разрезать, распиливать и размазывать тушки ксеносов по булаве, когтям или мечу! А если вам покажется, что на экране мало крови, возьмите силовой кулак и зажмите врагов в каком-нибудь коридоре – кровища будет стекать с потолка, а сапожища костяного цвета вмиг захлюпают по еще теплым внутренностям гибридов.

Ценность Deathwing еще и в том, что это чуть ли не единственный за долгие годы шутер от первого лица в знаменитой вселенной. Ближайшая игра, с которой можно сравнить новинку, – **Warhammer 40 000: Space Marine**, вышедшая без малого пять лет назад. Но, несмотря на схожую идею (один отряд десантников уничтожает сотни врагов), между ними мало общего – во многом благодаря тому, как в бою ощущаются массивные смертоносные пушки, без которых нельзя представить настоящего терминатора.

В отличие от Space Marine, в новой игре очень много разнообразного оружия. В арсенале терминаторов можно отыскать несколько видов плазменных пушек, огнеметы, два-три вида комби-болтера со сдвоенным дулом и черт знает что еще. Особо хочется отметить огромный болтерный пулемет Vengeance, буквально разрывающий врагов на части.

Тем не менее бездумно палить из всего, что попало под руку, не выйдет. Применять оружие приходится с учетом того, какие именно генокрады напали и сколько их в отряде. Так, плазменные пушки без труда прожигают вражескую броню особо настырных гибридов, однако такое оружие и перезаряжается целую вечность – палить лишь из него во время ожесточенной перестрелки не выйдет. Когда враги останутся без брони, самое время доставать болтеры, в клочья разрывающие плоть генокрадов. Терминаторы очень быстро меняют магазины в болтерном оружии, но высоким уроном такие стволы похвастаться не могут. Кучность стрельбы у тяжелых пушек меньше, поэтому бить лучше короткими очередями. А в сражениях с боссами можно смело зажимать левую кнопку мыши. Еще есть огнемет, который разом выжигает целый отряд, но перезаряжается он еще дольше плазмы.

За время путешествий по космическому скитальцу терминаторы встретят врагов трех видов – обычных генокрадов, гибридов-гуманоидов и эволюционировавших генокрадов. В каждом из видов есть особо опасная особь, которая без труда может отправить на тот свет весь отряд.

В особенности стоит бояться брудлорда, псайкеров-гибридов и огромного

НАСТОЯЩИЙ ГРАД болтерных выстрелов и размытый блюр предсмертной агонии

ТОТ САМЫЙ брудлорд

воина генокрадов. Псайкеры неприятно швыряются золотыми молниями, моментально уничтожая броню терминатора, зато умирают с пары-тройки попаданий из любой пушки. А вот в схватке с брудлордом и воином генокрадов придется попотеть, тут полезны будут все подручные средства умерщвления, да и заклинание типа «Инферно» пригодится: оно позволит отвлечь противника и сменить магазин в болтере.

ИИ врагов соответствует повадкам тиранидов и генокрадов из кодексов настольного варианта Warhammer 40 000. Они передвигаются и нападают стаями, концентрируя усилия на одном-двух противниках. Некоторые поступают умнее: по свисающим с потолка цепям лезут к терминаторам, пока те отстреливают очередную волну «наземных» генокрадов.

Еще краше Deathwing становится, если играть в нее с друзьями (сейчас в мультиплеер удается попасть лишь с четвертой-пятой попытки, но мы верим – это поправимо). Кооперативный режим поддерживает до четырех игроков, и путешествие по скитальцу в компании реальных товарищей увлекает не на шутку. Во-первых, врагов становится больше и все они звереют на глазах. А во-вторых, в мультиплеере братья по ордену не глупят лишний раз, вовремя выполняют приказы и действуют сообща, что заметно разнообразит игровой процесс. Тогда как в «одиночке» напарники то и дело застревают в игровом окружении, не сразу выполняют приказы и безыдейно гибнут, если вы не поручили им делать ничего полезного. С одной стороны, это соблюдение субординации, с другой – странно видеть элиту космодесанта, ведущую себя как дети, ожидающие приказа родителя.

■■■

И все же Space Hulk: Deathwing – настоящий подарок поклоннику вселенной. Если в Total War: Warhammer можно играть, не зная предыстории, то с этим экшеном все иначе. Исключением может стать ситуация, когда вы договариваетесь с друзьями купить игру вместе, чтобы бродить по космическому скитальцу вчетвером. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: десять часов

ПОРАДОВАЛО:
– достоверная атмосфера вселенной Warhammer 40 000;
– любопытные факты из истории темных ангелов;
– динамичная боевая система;
– возможность настроить отряд.

ОГОРЧИЛО:
– технические баги – порой можно пройти сквозь союзника;
– несоответствия канонам;
– трудности с соединением в сетевой игре.

ДОЖДАЛИСЬ?
Жемчужина в коллекции истинного фаната Warhammer 40 000. Единственная возможность на сегодняшний день поиграть от первого лица за космодесантника в терминаторской броне.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Стратегия **ИЗДАТЕЛЬ** Aterdux Entertainment **РАЗРАБОТЧИК** Aterdux Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC **НЕОБХОДИМО** Dual-Core 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

EISENWALD: BLOOD OF NOVEMBER

ЯВКА ОБЕСПЕЧЕНА

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

Legends of Eisenwald была славной игрой, но рамки сюжета порой слишком сильно ограничивали свободу игроков. От небольшого дополнения ждать огромного мира с уймой возможностей не приходится: кардинальные изменения (если разработчики о них вообще задумывались) будут, вероятно, в сиквеле. Впрочем, обычной отпиской новую карту, **Blood of November**, не назвать. Авторы не только попытались поэкспериментировать с игровым процессом, но и изрядно похулиганили в сценарном плане.

ВЫБОРЫ, ВЫБОРЫ...

Старый герцог умер, и теперь специальный совет выбирает нового правителя. Кандидатов двое – Ханна Эйсиг и Дитер Хорн, – но если вы хоть немного слышали о недавних выборах президента США, то сразу поймете, кто есть кто на самом деле. Хорн желает отгородиться от южан и сарацин огромной стеной, Эйсиг считает конкурента чуть ли не марионеткой московского государя. При этом разработчики и не скрывают, что в дополнении обыгрывается политическая ситуация, сложившаяся в Штатах.

Получилось... забавно. Студия **Aterdux** со свойственной ей непосредственностью прошлась и по одному кандидату, и по другому, подкинув заодно еще парочку безумцев, мечтающих завладеть герцогством. Если вас не смущают столь прозрачные аллюзии, то история может даже показаться смешной. Но авторам, прибегающим к услугам Kickstarter (в том числе в случае с Blood of November), стоит быть осторожнее: американцы могут и обидеться.

Не удивительно, что сюжету в этот раз уделили не так много внимания. В самом начале вам предстоит выбрать сторону. Далее история отходит на второй план, оставляя вас наедине с достаточно большой картой, поделенной поровну между воюющими лагерями. Основная задача – завладеть минимум десятью замками к тому моменту, когда пройдет собрание совета.

Как это сделать? Нанять бойцов, прокачать их и подавить любое сопротивление. Предупреждая возможное наступление бессмысленной и беспощадной резни, Aterdux периодически подбрасывает простенькие задания: то ваш сюзерен просит помочь в каком-нибудь щекотливом дельце, то в ближайшем городе награду за чью-то голову назначат, то еще что-нибудь предложат. Именно на этих поручениях можно как следует откормить свое войско, чтобы потом взяться за штурм крепостей.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра на русском языке.

Со временем все немного утихает. Да, в тавернах порой можно подслушать интересные истории, а некоторые из них приведут к настоящим кладам, но в целом интересных событий на карте случается все меньше. Зато начинается самое настоящее шоу Бенни Хилла: вам, как и герою комичных зарисовок, предстоит бегать взад-вперед по карте, защищая свои владения. Даром что веселую музыку не включают.

КАРТА НОВАЯ, но правила изменились мало. Так что всем, кто был в восторге от оригинала, имеет смысл браться за дополнение

ОДНА ИЗ ПРЕЛЕСТЕЙ ИГРЫ заключается в том, что этот внушительного вида воин начинал свою армейскую карьеру доходягой в поношенных штанах. И таких – целый отряд!

ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ

Стоит вам отвлечься от родной цитадели, как ее тут же захватят. Привыкайте – чем шире растянется фронт, тем чаще оппоненты (или и вовсе какие-нибудь оборванцы) будут отщипывать кусочки от ваших территорий. Теперь, правда, в некоторых твердынях можно тренировать патрули. Смысла в них мало: вроде бы ИИ может отбивать набеги босяков, но с грозными разбойниками ему точно не совладать. Это в каком-то смысле даже хорошо, ведь иначе на финальных стадиях игры было бы совсем скучно. Только почему-то создается ощущение, словно сюда напрашивается что-то еще. Больше заданий? Больше событий? Больше возможностей?

В остальном Blood of November от оригинала ничем особенным не отличается. Это все та же вариация на тему **King's Bounty** и **Disciples 2** – с простыми, но очень увлекательными пошаговыми тактическими боями и прокачкой каждого члена отряда, будь то главный герой или обычный солдат. Только сюжетные путы вас больше не сдерживают.

Тем не менее, сняв кандалы сценария, создатели не предложили достаточного количества новых механик в этом большом, но не особенно живом мире. Собирать небольшую армию опытных бойцов и покорять вражеские замки по-прежнему интересно, однако это заслуга самой **Legends of Eisenwald**. Хорошо, что дополнение не очень длинное, иначе на втором десятке часов интерес начал бы стремительно угасать.

■■■

В Aterdux называют квестовую систему Eisenwald «экспериментальной», хотя вернее было бы назвать таковой всю Blood of November. Авторы выбрали верное направление – ведь игра увлекает, а это главное, – но раскрыли потенциал своей песочницы лишь отчасти. Фронт работ на полноценный сиквел уже виден, дело за малым. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена разработчиком
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: десять часов

ПОРАДОВАЛО:
– сюжет ослабил хватку, но не исчез полностью;
– нелинейность и возможность проходить дополнение разными путями;
– побочные задания и секреты.

ОГОРЧИЛО:
– во второй половине игры ощущается недостаток квестов;
– замком можно управлять, но толку от этого мало;
– политическая карикатура вместо полноценной истории.

ДОЖДАЛИСЬ?
Blood of November экспериментирует с темами, для полного раскрытия которых она оказалась слишком мала. Играть интересно, но новичкам лучше начинать с Legends of Eisenwald.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,5

«Неплохо»

ЖАНР Менеджер
ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК Playsport Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, iOS, Android
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo P8700 2,5 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: одиннадцать часов

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Интерфейс полностью переведен на русский язык.

MOTORSPORT MANAGER

МЕНЕДЖЕР ВЫСШЕГО ЗВЕНА

АЛЕКСАНДРА МИЛОСЛАВСКАЯ

Motorsport Manager приятно удивляет глубиной и детальностью. Здесь есть все, что нужно: и решения за доли секунды на трассе, и подготовка к заезду, тюнинг, менеджмент, строительство и многое-многое другое. Все будет влиять на результат и покажет, кто достоин яркой победы с шампанским на пьедестале, а кому выпадет испытать горечь поражения.

ЛУЧШИЙ БОСС НА СВЕТЕ

Если в реальном мире путь менеджера автоклуба тернист и сложен, то в мире виртуальном дела обстоят куда проще. Motorsport Manager позволит исполнить детские мечты, связанные с автоспортом. Перед началом игры нам предлагают пройти обучение, и здесь оно не самое лучшее. Моя дебютная гонка проходила в Сочи, и, когда в первый раз в кадре появился наставник, он больше смахивал на типичного таксиста-южанина. Правда, засыпал не «свежими анекдотами», а различного рода информацией, которая чаще оказывалась очевидной, чем полезной.

После выбора валюты и формата времени перед нами ставят задачу создать аватар. Выбираем пол, внешность, национальность и биографию. Биография дает некоторые начальные бонусы. Если вы в прошлом были профессиональным гонщиком, то получите прирост к настроению пилотов. У бывшего финансиста меньше проблем с деньгами и есть скидки. А для самых серьезно настроенных предусмотрен режим без бонусов, где в битву за место на пьедестале вступаете лишь вы и ваши знания автоспорта.

Далее нам дают возможность выбрать одну из трех гоночных серий: мировой чемпионат, Тихоокеанский кубок или Европейская лига. Разница достаточно ощутимая. Разные правила, выплаты, возможности, да и вообще уровни чемпионата. Затем определяемся с командой, которую будем курировать. Различаются они по многим параметрам – состояние болидов, штаб-квартира, персонал и прочее. Здесь все логично: чем сильнее команда под вашей опекой, тем больше от вас ожидают спонсоры, фанаты и председатель. Последнего явно не стоит огорчать. Он может всех отослать по домам.

ПО КОКПИТАМ!

Игра сразу же бросает в гущу событий. Постигать все науки придется самостоятельно и очень быстро. Интерфейс во многом дружелюбный, поэтому заблудиться сложно. Благо вести всех к победе мы будем не в одиночку. В команде достаточно ИИ-персонала, который будет помогать.

А помогать есть с чем. На плечи менеджера ложится много обязанностей вне трассы. Задач много, как и возможностей, и нужно все правильно рассчитать, чтобы не уйти в минус. Работая с персоналом, мы можем либо тратиться на развитие подопечных, либо привлечь за большой гонорар профессионала. Это касается и конструкторов, и механиков, и пилотов.

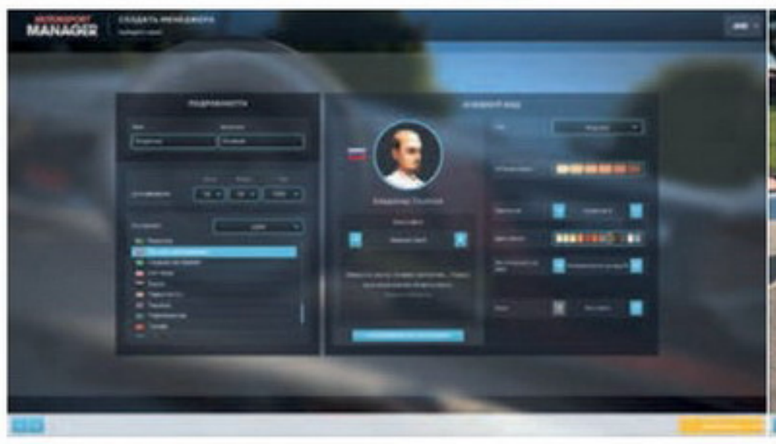
При этом еще предстоит улучшать штаб-квартиру, достраивая новые здания, сильно бьющие по карману, и открывая улучшения для деталей болида. Если построить отдел телеметрии, можно, например, улучшить такой узел, как коробка передач, а на тестовой трассе пилоты смогут отточить плавность поворотов и все настройки двигателей.

Еще придется определять детали для проектировки и указывать, на какой болид их ставить. Налепить все улучшения на один не выйдет, пилоты начнут роптать и обиженно интересоваться, почему машина товарища по команде лучше.

У пилотов, кстати, есть характер, меняющийся по ходу игры. Так, подопечный «шумахер» может быть азартным, что даст бонус к обгону, или умным, и это поможет ему быстрее изучить трассу, ну или заполучить вредную привычку, снизив концентрацию. Также порой приходится участвовать в интервью, выбирая ответы, влияющие на отношение пилотов к боссу-менеджеру (то есть к вам). А еще – занимать активную позицию в голосовании на изменение правил чемпионата, таких как увеличение скорости на пит-стопах... или увеличение премиальных.

ВУНДЕРКИНДЫ АВТОСПОРТА

Словно всамделишный менеджер гоночной команды, мы постоянно сверяемся с календарными событиями текущего турнира и отправляемся в страну, где будет проходить гонка. Представленных в игре трасс немало, и все они, конечно же, выглядят в точности как в жизни. География обширная: США, Китай, Португалия, Италия... В зависимости от выбранного чемпионата заезд состоит из двух или трех частей. На первом этапе нам дают время на обкатку болида. Выслушивая мнение пилотов, поправляем настройки – к примеру, длину



МЕСТНЫЙ РЕДАКТОР позволяет создать настоящего Ленина, будьте осторожны в своих желаниях!

ЧЕМ БОЛЬШЕ сила, тем выше ответственность. Подходить к выбору команды следует тщательно

ПРИ СОЗДАНИИ деталей можно немного сжульничать, добавив больше свойств и улучшений. Правда, есть риск, что комиссия это заметит

передачи или прижимную силу, – а также знакомимся с трассой. Следующий этап – квалификационный, там завоевываем себе место на старте в гонке. И третий этап, соответственно, сам заезд, где и выяснится, кто тренировался, а кто прохлаждался.

На каждом заезде у нас два пилота. Если вы не будете играть в команде, о высоких позициях в турнирной таблице можно забыть. Взаимодействие между партнерами строится как и в реальных гонках. Мы можем приказать одному из пилотов команды позволить лидеру обогнать себя или, например, задержать соперников, чтобы лидер команды, отстающий от них, смог ликвидировать отставание и включиться в борьбу.

Перед заездом предстоит выбрать тип вождения. Можно либо агрессивно жечь покрышки, либо форсировать двигатель, но тогда топливо начнет таять на глазах. На прохождение трассы влияет и выбор резины. Придется просчитывать свои действия и действия других пилотов. Более жесткая резина прочнее и медленнее изнашивается, а с мягкой скорость будет выше.

Естественно, можно «переобуваться» на пит-стопах, а в некоторых чемпионатах обкатка разных по степени жесткости комплектов и вовсе обязательное условие. Помимо этого, обязательно дозаправлять и ремонтировать выработавшие ресурс детали. Вдобавок во время гонки может внезапно измениться погода, поэтому обязательно следите за прогнозом. Если надвигается дождь, лучше сменить покрышки на «промежуточные» или «дождевые».

В итоге – чем больше задач вы ставите команде механиков на пит-стопе, тем больше времени потребуется на их выполнение. Посему такой ремонт может сыграть не в вашу пользу, во всем нужно искать компромисс.

■■■

Научиться недурно управляться с гонками, будь то аркадные игры или хардкорные симуляторы, может каждый. Тогда как гоночные менеджеры всегда были жанром нишевым, для самых преданных фанатов автоспорта. Таковым жанр и остался, но порог вхождения у **Motorsport Manager** в этот раз не требует замены крови на тосол в ваших венах. Разобраться по силам каждому, а дальше – чистое удовольствие.

И да, это говорю вам я – девчонка! ■

ПОРАДОВАЛО:
– глубина проработки тонкостей «Формулы-1»;
– относительно невысокий порог вхождения;
– приятно перепроходить, интересно экспериментировать;
– ощущение азарта гонки.

ОГОРЧИЛО:
– отсутствие реальных фамилий пилотов;
– порой неестественный отрыв соперников.

ДОЖДАЛИСЬ?
Конкурентов нет – по всем параметрам. Лучшая игра про менеджмент в автоспорте.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ЖАНР Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ 2K Sports
РАЗРАБОТЧИК Visual Concepts, Yuke's Co., Ltd.
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет, кооператив
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-3550, 4 ГБ, 2 ГБ видео

WWE 2K17

СТУЛОМ ПО ГОЛОВЕ

АНДРЕЙ ЕГОРОВ

В зале нет ни одного свободного места. Ревет толпа, сияют разноцветные прожекторы, и вот на сцене появляется первый боец. Зрители скандируют его имя, и он, приветствуя поклонников, идет к рингу. Чуть позже появляется его соперник и неторопливо следует в центр зала. Они встречаются, испепеляют друг друга взглядами, и начинается бой...

Рестлинг – это не спорт, а яркое шоу, имеющее множество фанатов по всему миру. Вокруг него выстроена огромная индустрия развлечений. В США профессиональных бойцов знают не хуже, чем рок-звезд и супергероев. Про них рисуют комиксы, снимают мультфильмы и создают видеоигры. Проектов по лицензии WWE великое множество, но самой успешной и популярной считается серия симуляторов, которую с 2013 года выпускает **2K**.

СНОВА НА АРЕНЕ

В WWE 2K17 множество лицензированных бойцов, которые мутузят друг друга на реально существующих аренах как просто кулаками и ногами, так и с применением подвернувшихся под руку столов, стульев или стремянок.

Заметно, что авторы пытались посильнее приблизить игру к реальности. Например, у каждого рестлера есть присущий только ему набор приемов. При желании вы даже можете создать собственного персонажа, настроить ему внешность и выбрать, какими комбинациями ударов он будет владеть. Однако собрать что-то по-настоящему уникальное не получится, в результате кастомизации герой будет обладать сборной солянкой из захватов и приемов, заимствованных у других рестлеров.

Одиночная кампания начинается в спортзале. Здесь вы знакомитесь с тренером и другими бойцами, которые составят вам компанию на пути к вершине славы. В игре есть подобие системы репутации: за пределами ринга ваш протеже будет общаться с персонажами, вызывая симпатию у одних и неприязнь у других. Можно выступить с речью и перед публикой в начале боя (это, к слову, нововведение 2K17). В зависимости от того, какие реплики вы выберете, вас будут определенным образом воспринимать зрители и коллеги-соперники по шоу.

После нескольких побед в зале вы зачисляетесь в низшую лигу, где впервые представится возможность выступать перед зрителями. Чтобы попасть на знаковые мероприятия WWE, придется постараться – будет много схваток, взлетов и падений. После шоу у вас появятся первые поклонники и вами заинтересуются журналисты.

А еще после начала выступлений вам станут доступны более глубокие настройки персонажа, что позволит создать для него уникальный внешний вид. Получившегося бойца можно засветить в Сети, откуда его скачают другие игроки. На интернет-витрине можно обнаружить как звезд, не вошедших в ростер этого года, так и выдуманных персонажей.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра на английском языке.

ПОЛ ХЕЙМАН – легенда рестлинга, он был менеджером Стива Остина, Гробовщика и Рэя Мистерио. Теперь его подопечным можете стать вы

НЕПРЕДСКАЗУЕМАЯ и опасная Саша Бенкс приветствует фанатов

А ДЕВУШКИ в рестлинге дерутся не хуже мужиков. То еще зрелище!

ДАВАЙТЕ ДРАТЬСЯ, ДРУЗЬЯ!

Большинство боев в режиме карьеры происходит в формате один на один, и изменить это никак не получится. С учетом того, что механика сражений далека от идеала, через некоторое время это начинает медленно, но верно надоедать. С другой стороны, истинные поклонники рестлинга получат еще одну возможность встретиться с известными бойцами и погрузиться во вселенную любимого шоу.

WWE – это не файтинг, здесь не получится провести несколько ударов и комбо, после чего поверженный соперник окажется в нокауте. Иногда изрядно побитый боец может воспрянуть духом и накостылять уже расслабившимся оппонентам. Почти любой удар или прием можно обратить против неприятелей, нужно лишь нажать определенную кнопку в правильное время.

WWE 2K17 включает в себя несколько режимов боя – стандартный, «стальная клетка», «экстрим», командные 2x2 и драки с преимуществом (это когда двое или трое рестлеров сражаются против одного). Из нововведений отметим возможность драки в толпе и за кулисами, а в многосторонних матчах появилась возможность выкатываться за ринг после получения большого урона. Когда здоровье немного восстановится, у вас появится выбор – вернуться в бой либо подождать еще.

У каждого бойца, кроме показателей здоровья и выносливости, есть датчик травм. Чем больше вы проведете приемов на определенную часть тела оппонента, тем более эффективны против нее болевые удары. Например, если регулярно бить соперника по ногам, а потом стукнуть его со всей дури по стопе, велика вероятность, что он сдастся. Кроме того, при проведении некоторых приемов предстоит сыграть в мини-игры. Например, во время удушающего или болевого захвата на экране появляется круг с разноцветными полосками. В этом случае нужно крутить аналоговый стик и двигать линию, чтобы ваш индикатор не попал в зону неприятеля. То же делает и ваш противник, пытаясь поймать вас. Если ему это удается, победа будет за ним.

БЕЗУСПЕШНАЯ КОНТРАТАКА

И все же схватки в WWE 2K17 проходят медленно и, к сожалению, однотипно. В начале боя наносим несколько сильных ударов, а заканчиваем поединок коронным приемом и проведением завершающей победной комбинации. Противника мы укладываем на лопатки и в таком состоянии должны продержать его в течение трех секунд. Ну а он в это время пытается выбраться

ЕЩЕ НЕМНОГО, и в ход пойдут лестницы. Шоу только начинается...

СЕЙЧАС И СТОЛ пойдет в ход

из захвата во все той же мини-игре с индикатором.

Вообще, если вы провели несколько мощных атак в начале боя, то, скорее всего, победа уже у вас в кармане, – это к разговору о балансе. Конечно, никто не отменял контратаки, но и здесь есть свои подвохи. Если игрок пропустил парочку хороших ударов, ему может просто не хватить на нее сил. Кроме того, количество контрприемов во время схватки ограниченно.

Еще перехват нужно провести перед началом проведения приема противником. В этот момент над головой у вашего рестлера появится специальная иконка. Нужно успеть нажать кнопку, запускающую контратаку, иначе не поздоровится. На практике это не так уж просто – чаще всего момент приходится угадывать, а получив несколько добротных тумаков, ваш боец вообще может потерять сознание. В это время соперник продолжит избивать его и дальше, стремительно сокращая ваши шансы на победу. А вот рестлер под управлением ИИ на высоком уровне сложности будет проводить контратаки всегда, пока позволяет соответствующий индикатор.

ВЫРВИ ГЛАЗ!

Если говорить о минусах WWE 2K17, нельзя не отметить устаревшую графику. С одной стороны, причина понятна: игра вышла не только на актуальном поколении консолей, но и на предыдущем. Складывается впечатление, что над графической частью основательно поработали в середине нулевых при очередной смене платформ. С тех пор только сглаживаются текстуры и по чуть-чуть добавляются современные эффекты. Детализация персонажей оставляет желать лучшего, ну а некоторых рестлеров вообще можно узнать только по атрибутике. Сильнее всего это бросается в глаза перед началом матча, когда бойцы показываются нам во всех ракурсах. А еще здешняя камера в стиле телетрансляций облетает зал, показывая болванчиков-зрителей, которые только и умеют, что руками махать, и это, честно говоря, оставляет не лучшее впечатление.

Если вам надоели бесконечные драки, можно самому стать организатором всего этого безобразия. Проводить разрешается как мероприятия WWE, так и свои собственные, подобрав необходимых бойцов и назначив время матчей. В этом режиме можно выбрать, кто с кем будет сражаться, и распланировать регулярные промоушен-ивенты.

Бойцов в игре предостаточно. Есть такие звезды, как четырехкратный чемпион мира Хосе Альберто Родригес, очаровательная блондинка Алексис Кауфман, более известная как Алекса Блесс, а также Алисия Фокс, Бам Бам Бигелоу, Беки Линч и еще несколько десятков рестлеров всех мастей – поклонники шоу почти наверняка отыщут своих фаворитов.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игру предоставил издатель
НА ЧЕМ: Xbox One
СКОЛЬКО: около восьми часов

В отличие от основной кампании, при составлении расписания вы можете выбрать не только мероприятия и даты, но и определенный режим. А значит, помимо традиционных боев один на один можно инициировать и другие варианты, что добавит игре разнообразия.

■■■

Привносит ли WWE 2K17 что-то новое в серию и жанр в целом? Однозначно нет. Это чуть похорошевшая WWE 2K16 с несколькими нововведениями и обновленным набором рестлеров. С другой стороны, своя аудитория ее однозначно оценит – здесь есть ради чего зависнуть не на один десяток часов: много арен, ивенты и та самая атмосфера, которую любят истинные фанаты красочных постановочных боев. ■

ПОРАДОВАЛО:
– большой выбор лицензированных арен и рестлеров;
– множество игровых режимов.

ОГОРЧИЛО:
– мало нововведений;
– упрощенная и далекая от идеала механика боя;
– устаревшая графика.

ДОЖДАЛИСЬ?
WWE 2K17 – неплохое развлечение для поклонников рестлинга. Широкий выбор бойцов и усовершенствованная одиночная кампания, несомненно, радуют, но устаревшая картинка и упрощенная боевая система проекту явно не к лицу.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,5

«Неплохо»

ЖАНР Приключения **ИЗДАТЕЛЬ** Nintendo **РАЗРАБОТЧИК** Intelligent Systems
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** Wii U

PAPER MARIO: COLOR SPLASH

МАРИО ИЗ БУМАГИ

АНДРЕЙ ЕГОРОВ

Paper Mario вышла в 2000 году. От прочих игр про усатого водопроводчика она отличалась тем, что всех персонажей в ней словно вырезали из бумаги. В остальном это была весьма увлекательная приключенческая игра с ролевыми элементами. За шестнадцать лет серия пополнилась еще несколькими проектами. Предыдущий, **Paper Mario: Sticker Star**, вышел в 2012 году на 3DS и получил сдержанные отзывы. И вот спустя несколько лет Nintendo выпустила новую часть – **Paper Mario: Color Splash**.

Марио вернулся. Он вновь будто вырезан из бумаги и по-прежнему любит прыгать по платформам и собирать монетки. Трепещите, враги!

ПОРА В ПУТЬ-ДОРОГУ

В этот раз герой отправляется на остров Цветания, где произошла беда: появились злые существа скромняги, решившие высосать все краски из окружающего мира и его обитателей. Если их не остановить, Цветания превратится в безжизненное серое место, а все ее жители погибнут.

Оказавшись на острове, Марио первым делом добирается до городка Цветоморск. Скромняги уже побывали в нем, и теперь это опустевшее и потерявшее все свои краски место. Герою предстоит исследовать город и вернуть к жизни его обитателей, а после этого отправиться спасать другие поселения Цветании.

Что касается жанра, то Paper Mario: Color Splash – привычное приключение с пошаговыми боями и элементами ролевой игры. Плоский бумажный Марио все так же бодро и с улыбкой исследует локации, ловко скачет с платформы на платформу и сражается с неприятелями.

Для решения всех проблем у героя есть две кувалды: одна поможет расколотить какой-нибудь объект (наподобие ящиков или, хм, кустов) и выбить из него краску, другая позволит разукрасить все вокруг. Второй кувалдой предстоит махать гораздо чаще – малевать белые пятна, закрашивать все бесцветные ворота и двери (иначе через них не пройти) и воскрешать персонажей, на которых напали скромняги. При закрашивании белых пятен герой получает бонусы – монетки, краску и боевые карты для сражений.

РАСКРАСИМ ЭТОТ МИР!

В запасе у Марио есть красная, желтая и синяя краски, а отыскать их можно по ходу игры. Если же краска вдруг закончилась, хватаем обычную кувалду и лупим что есть мочи по кустам, скамейкам, деревьям и ящикам. Какого цвета был разрушенный предмет, такую краску и получит Марио. Впрочем, вся она все равно потом распределится на три указанных выше цвета.

Расходуются краски соответствующим образом. Если вы решили покрасить что-то в фиолетовый, придется потратить красную и синюю краски, а если какой объект захотите «озеленить», предстоит опустошить синие и желтые запасы.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Полный перевод текста – диалогов, меню, названий предметов и их описаний.

Цель на каждом уровне – отыскать «звезду краски». После этого герой вновь окажется на карте всего острова и сможет выбрать место, куда двинется дальше. Или вернется на старую локацию, чтобы лучше ее исследовать.

ДРАТЬСЯ БУДЕМ?

Договориться со скромнягами не выйдет, злыдни сразу лезут в драку – и порой не в одиночку, а сразу целой компанией. Все сражения в Paper Mario: Color Splash проходят в пошаговом режиме. Чтобы ударить неприятеля, нужно сначала выбрать боевую карту. Эти карты, как и краски, порой вываливаются из разрушенных объектов, а также выпадают из поверженных врагов. Еще их можно получить, закрасив что-нибудь, или купить в магазине за монетки, которые Марио собирает на уровне.

Сами карты, к слову, тоже можно и нужно красить. В черно-белом варианте или закрашенные наполовину они не дают того эффекта, какой имеют на врагов полноцветные карточки. Используя их, Марио проводит во время схватки серию ударов, прыгает или восстанавливает здоровье.

Имеющиеся в наличии карты еще можно сдать в музей и открыть какие-нибудь мате-

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игру предоставил издатель
НА ЧЕМ: Wii U
СКОЛЬКО: около десяти часов

У ЯЩИКОВ с буквой «S» мы сохраняем игру. Если Марио погибнет, он вновь начнет свои приключения у такого ящика

ВЕДРО ПО ИМЕНИ (или фамилии?) Ведеркин – ваш верный спутник и помощник на острове

риалы от создателей игры – арты, эскизы и прочие интересности. Если закрасить все белые области в определенной локации, то в качестве бонуса вы сможете послушать в музее все композиции, звучащие во время прохождения уровня. А музыка в игре весьма и весьма недурна.

В ЦВЕТАХ И КРАСКАХ

Выглядит игра очень приятно. Все эти рисованные домики, герои и всяческие объекты радуют глаз. Играть – одно удовольствие. Но порой к Paper Mario: Color Splash возникают вопросы. К примеру, почему применение карты во время боя настолько долгий процесс? Сначала ее нужно выбрать, затем при необходимости закрасить, удерживая палец на контроллере Wii U. Лишь после этого можно подтвердить выбор и активировать карточку. Уже к середине игры это начинает раздражать.

Еще одна проблема: как только вы находите на локации звезду краски, то сразу вылетаете с уровня и возвращаетесь на карту острова. А если я еще не исследовал локацию до конца? Да, вернуться никто не запретит, но все враги воскреснут, придется убивать их повторно и с меньшим энтузиазмом. В Dark Souls мы на такое не жаловались, но ведь Paper Mario: Color Splash совсем не Dark Souls!

■■■

Несмотря на недочеты, Color Splash – достойное продолжение популярной серии. Особенно радостно осознавать, что разработчики сделали выводы после не совсем удачной Sticker Star и исправили львиную долю проблем. В новой игре нашлось место увлекательному игровому процессу, разнообразным локациям, приятной графике и любимым многими героям. ■

ПОРАДОВАЛО:
– Марио снова с нами (пусть и бумажный);
– множество разнообразных локаций;
– чертовски увлекательный игровой процесс.

ОГОРЧИЛО:
– долгий процесс использования карт во время схватки;
– перфекционистам придется проходить некоторые уровни повторно.

ДОЖДАЛИСЬ?
Новые приключения Марио в современной обертке. Преимуществ у игры гораздо больше, чем отрицательных сторон, поэтому поклонникам героя и обладателям консоли Wii U однозначно не стоит проходить мимо. Отличный повод смахнуть пыль с приставки.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Симулятор
ИЗДАТЕЛЬ Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК Giants Software
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360, 3DS, PS Vita, iOS, Android
НЕОБХОДИМО 2 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

FARMING SIMULATOR 17

ПОЛЮШКО-ПОЛЕ

ЕВГЕНИЯ БЕРНЯЕВА

Чаще всего в видеоиграх нам предлагается давать отпор разной нечисти, вести кровопролитные войны и вообще всячески геройствовать. Но среди многочисленных воителей найдется место и простым работягам. Для тех, кому милее по вечерам заводить комбайн для сбора урожая, а не хвататься за булаву, студия **Giants Software** выпустила уже пятую часть **Farming Simulator**.

Популярность пришла к серии достаточно поздно, только с выходом **FS 13** – третьей по счету игре на персональных компьютерах. Хотя она во многом была далека от совершенства, разработчикам все-таки удалось найти то, что зацепило игроков. Тут же в Сети начали появляться фан-сайты с пачками модов, органично дополняющих игру. **FS 15** успех серии только закрепила. Поэтому на **Farming Simulator 17** многие игроки уже возлагали большие надежды.

Как и другие представители жанра, Farming Simulator носит развлекательно-ознакомительный характер. Она в равной степени рассчитана как на «опытного фермера», так и на игрока, который даже картошку на даче не копал, но внезапно загорелся желанием разобраться в основах ведения сельского хозяйства.

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

В основе Farming Simulator 17 лежат два принципа: игрок обладает полной свободой и каждый его шаг влечет за собой последствия. Прямо как в масштабных RPG. При всей прорве доступных возможностей вариантов развития событий всего два: либо вы преуспеете, либо обанкротитесь. Пан или пропал – суровые реалии сельского хозяйства. Бездумной игры FS не терпит.

Степень жизненного кризиса фермера, за которого вы начинаете играть, целиком и полностью зависит от выбранного уровня сложности (одного из трех). Он определяет капризы природы и погодные условия, стартовую сумму долга перед банком, тенденции в динамике цен и многое другое.

Подробные настройки игры позволяют точечно подогнать реальность под нужные вам параметры, и внимание к деталям подкупает. Казалось бы, мелочь, но в FS 17 предусмотрен даже режим для дальтоников. Такая забота разработчиков об игроках трогает.

После того как вы решитесь создать собственную ферму, вам придется определить, на какую область сельского хозяйства бросить силы. Выбор богатый, перепробовать все за пару часов не получится. Изначально уже есть несколько полей, которые можно возделывать и засеивать, – все-таки выращивание и продажа зерна в приоритете.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором в Steam
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: восемь часов

Если земледелие надоест, всегда можно заняться разведением скота и птицы – овец, свиней, коров и куриц. Кстати, скотобойни на ферме нет. Зарубить пару куриц, если так уж хочется, можете и в своем **Skyrim**, а в FS 17 нет места насилию.

ВЫГЛЯДИТ МИР Farming Simulator очень симпатично. Правда, времени на созерцание пейзажей, скорее всего, будет катастрофически не хватать

КОНТРОЛИРОВАТЬ, как идут дела, можно с помощью карты, на которой сразу видно, что где посеяно и в каком сейчас состоянии

ПАРКУЮТСЯ ФЕРМЕРЫ так себе. Хорошо, что здесь некому налепить нам наклейку на лобовое стекло!

Ну а для тех, у кого не лежит душа к животным, есть еще одна крупная отрасль – лесоводство. Процесс лесозаготовки в игре проработан не менее детально, чем остальные сферы деятельности, – от высадки саженцев и до корчевания пней.

Успеть везде и во всем сложно: рук у игрока всего две, а поручать 80% работы наемным ботам довольно дорого. А ведь наряду с основными отраслями в игре есть и всякие мелочи, с которых тоже можно получать регулярный доход, – к примеру, пасека и теплицы с овощами. Чтобы построить всесторонне развитую ферму, потребуются усилия целой команды игроков. Именно для этого в FS 17 предусмотрен кооперативный режим.

Чтобы добиться успехов, следует помнить, что все, чем вы занимаетесь на своей ферме, – от покоса травы до продажи поросят – это прежде всего бизнес. В Farming Simulator 17 детально прописана экономическая модель, и в ее рамках нужно действовать с умом. В меню отыщется пара полезных вкладок с полной статистикой расходов и доходов, следить за которыми совсем не помешает. Финансы – дело тонкое, а вам еще кредит выплачивать.

Как и любой узконаправленный симулятор, FS 17 требует хотя бы базовых знаний по своей теме. То есть подразумевается, что игрока не пугают слова «культиватор», «сечка» и «фураж». Если же представление о ведении сельского хозяйства ограничивается беглым знакомством с «Веселой фермой» или давно забытым школьным курсом природоведения, пробелы придется восполнять в режиме обучения. Благо он доступен в любой момент игры на случай, если вы что-то упустили.

Игрокам, знакомым с FS 15, обучение тоже будет полезно. Ничего принципиально нового они, конечно, не почерпнут, но зато в глаза сразу бросятся нововведения, отличающие FS 17 от предшественницы.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Многие новшества в игре – все те же моды к Farming Simulator 15, только слегка доработанные. Это касается большей части техники, выбор которой, безусловно, стал на порядок шире. А еще сельскохозяйственное оборудование можно модифицировать. Улучшать разрешается отдельные детали, например движки и колеса, менять цвета. Притом технику можно не только модифицировать, но и брать в аренду.

В свою очередь, интерфейс отличается минимально, зато полностью изменена система задач: вместо заданий на доставку и перевозку грузов игроку предлагают работать на чужих полях за вознаграждение. Вполне действенный способ сколотить стартовый капитал на начальных этапах игры.

Боты-наемники стали на порядок умнее (тормозят меньше и не буксуют). А вместе с интеллектом им заменили и название, теперь на поле за игрока трудится не простой «рабочий», а «наймит».

■■■

Farming Simulator 17 – это, по сути, та же Farming Simulator 15, но доработанная и расширенная. К тому же она будет постоянно обновляться: моды можно загружать прямо из главного меню. Студия Giants Software развивает то, что и так неплохо работает, вместо того, чтобы изобретать велосипед. И пока у нее это получается. ■

ПОРАДОВАЛО:
– разнообразие игровых возможностей;
– внимание к деталям;
– количество лагов меньше по сравнению с предыдущей частью, исправлены старые ошибки.

ОГОРЧИЛО:
– мнимая новизна половины добавленного контента (все уже было в модах);
– анимация хромает на обе ноги.

ДОЖДАЛИСЬ?
Тот же Farming Simulator, что и два года назад, но улучшенный и дополненный.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

ВОСХОДЯЩЕЕ СОЛНЦЕ

ЭДУАРД НАРЕЖНЕВ

Shadow Tactics: Blades of the Shogun – игра уникального жанра. По сути, это «тактика в реальном времени» – такая же, какими были **Commandos: Behind Enemy Lines** и ее продолжения, а также **Desperados: Wanted Dead or Alive**. Уникален этот жанр потому, что все упомянутые игры – ярчайшие, но чуть ли не единственные его представители.

Со своей главной задачей Blades of the Shogun справилась мастерски, напомнив нам об играх, в которых небольшой отряд опытных вояк выполняет опасные задания тайком от врага. Однако ценить новинку следует не только за это. Помимо прочего, Shadow Tactics – проект, который совсем не хочется ругать.

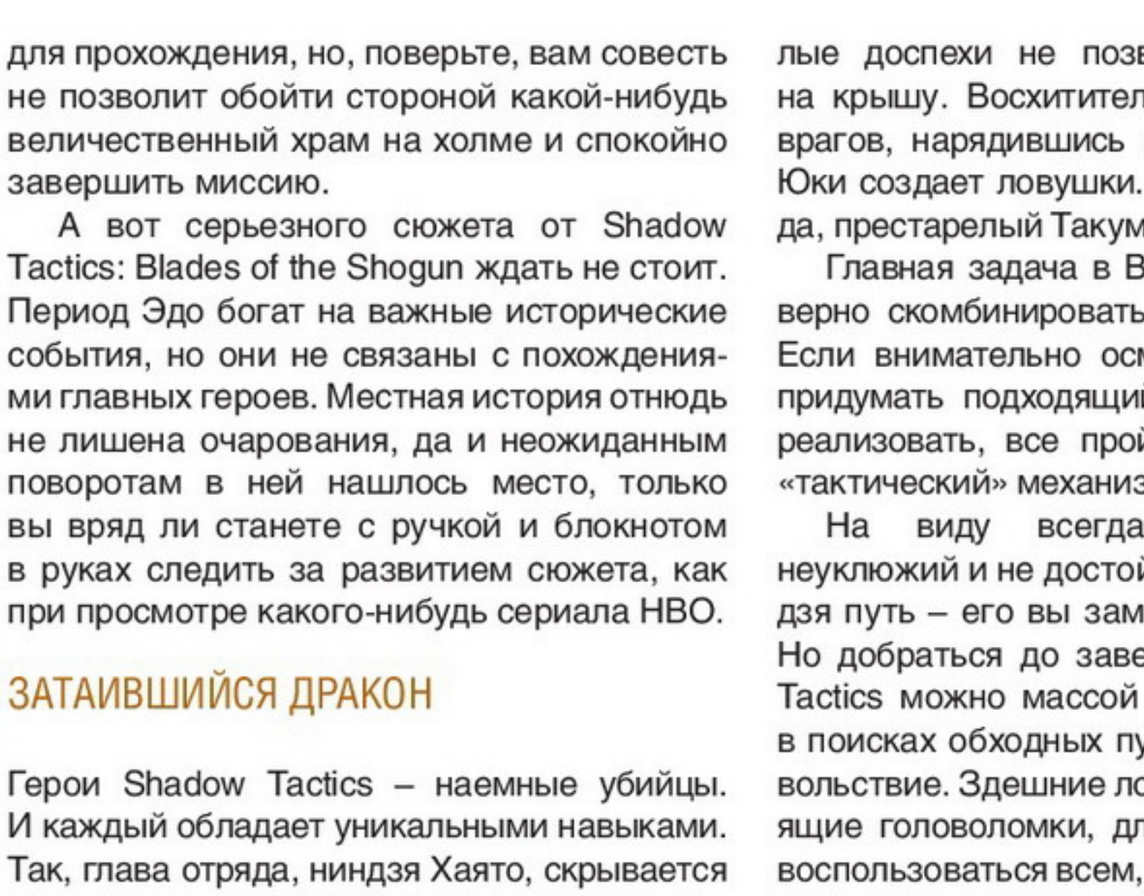
КРАДУЩИЙСЯ ТИГР

Япония, период Эдо. Страной правит могущественный клан Токугава. Стремительно развивается экономика, растет численность населения, сходят на нет средневековые междоусобицы, близится «золотой век» японской литературы.

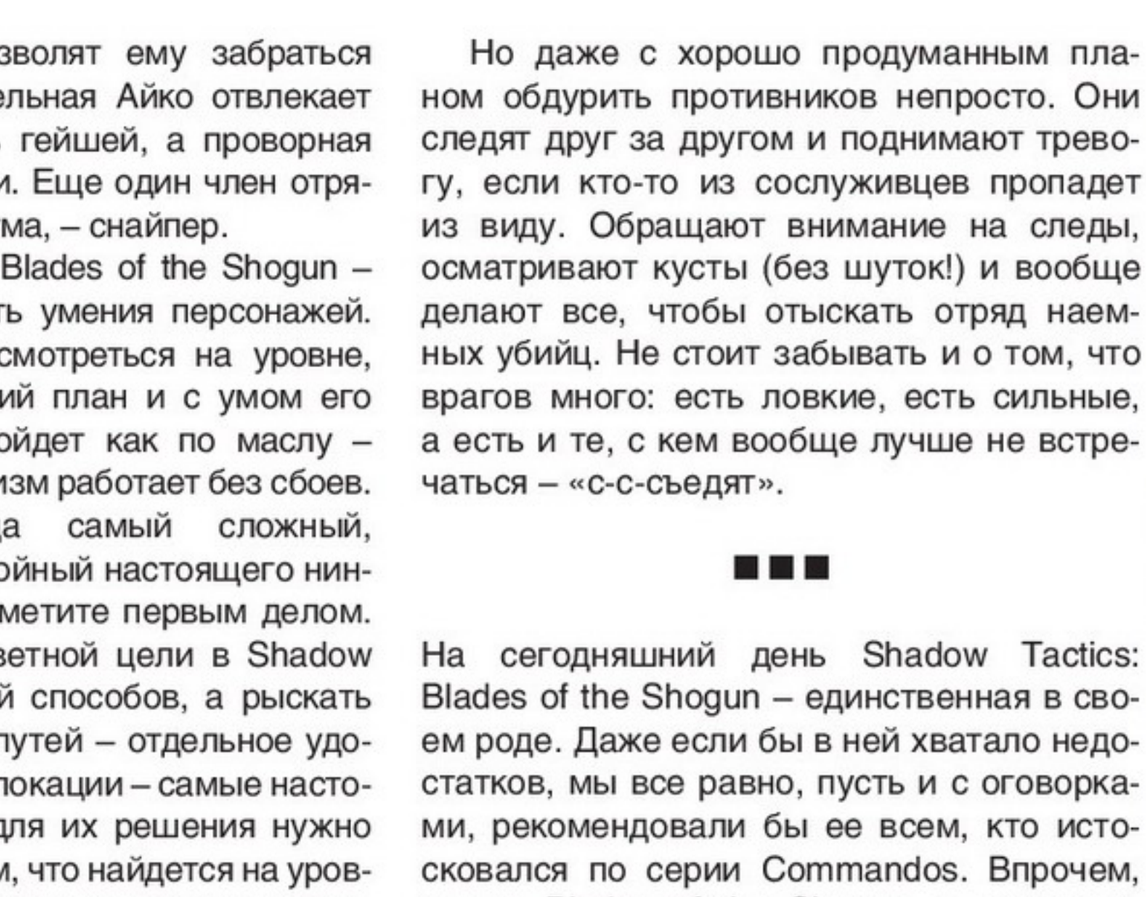
В это замечательное время и происходят события Shadow Tactics: Blades of the Shogun. Видно, что сотрудники **Mimimi Productions** любят и уважают историю Японии, – это отразилось на внимании к деталям. Язык в диалогах, темы для болтовни стражников, устройство оружия, архитектура – все соответствует эпохе.

Еще больше восторга вызывают локации. Долой скучные военные базы времен Второй мировой и прерии Дикого Запада! Добро пожаловать на рисовые поля, в бамбуковые леса и к подножию горы, на вершине которой отстроили неприступную крепость. Уровни и впрямь хороши, их хочется исследовать. Может, это и не всегда нужно

ЧАЩЕ ВСЕГО ЛОКАЦИИ в Shadow Tactics состоят из нескольких ярусов. Это заметно усложняет задачу – приходится следить и за теми противниками, что находятся, к примеру, на втором этаже



ЗДЕСЬ ЛЕГКО засмотреться на декорации и пропустить скрытый лаз



У ВСЕХ ПРОТИВНИКОВ есть зона обзора. Главное для героев – не попасть в зеленый сектор

для прохождения, но, поверьте, вам совесть не позволит обойти стороной какой-нибудь величественный храм на холме и спокойно завершить миссию.

А вот серьезного сюжета от Shadow Tactics: Blades of the Shogun ждать не стоит. Период Эдо богат на важные исторические события, но они не связаны с похождениями главных героев. Местная история отнюдь не лишена очарования, да и неожиданным поворотам в ней нашлось место, только вы вряд ли станете с ручкой и блокнотом в руках следить за развитием сюжета, как при просмотре какого-нибудь сериала HBO.

ЗАТАИВШИЙСЯ ДРАКОН

Герои Shadow Tactics – наемные убийцы. И каждый обладает уникальными навыками. Так, глава отряда, ниндзя Хаято, скрывается в тени и в нужный момент разит врагов катаной и сюрикенами. Самурай Муген в напряженной схватке может в одиночку справиться сразу с несколькими противниками, но тяжелые доспехи не позволят ему забраться на крышу. Восхитительная Айко отвлекает врагов, нарядившись гейшей, а проворная Юки создает ловушки. Еще один член отряда, престарелый Такума, – снайпер.

Главная задача в Blades of the Shogun – верно скомбинировать умения персонажей. Если внимательно осмотреться на уровне, придумать подходящий план и с умом его реализовать, все пройдет как по маслу – «тактический» механизм работает без сбоев.

На виду всегда самый сложный, неуклюжий и не достойный настоящего ниндзя путь – его вы заметите первым делом. Но добраться до заветной цели в Shadow Tactics можно массой способов, а рыскать в поисках обходных путей – отдельное удовольствие. Здешние локации – самые настоящие головоломки, для их решения нужно воспользоваться всем, что найдется на уровне (например, тайным лазом или колоколом, привлекающим внимание врагов). Прыжки с крыши на крышу тоже в порядке вещей, мы ведь играем за ниндзя и самураев.

Но даже с хорошо продуманным планом обдурить противников непросто. Они следят друг за другом и поднимают тревогу, если кто-то из сослуживцев пропадет из виду. Обращают внимание на следы, осматривают кусты (без шуток!) и вообще делают все, чтобы отыскать отряд наемных убийц. Не стоит забывать и о том, что врагов много: есть ловкие, есть сильные, а есть и те, с кем вообще лучше не встречаться – «с-с-съедят».

■■■

На сегодняшний день Shadow Tactics: Blades of the Shogun – единственная в своем роде. Даже если бы в ней хватало недостатков, мы все равно, пусть и с оговорками, рекомендовали бы ее всем, кто истосковался по серии Commandos. Впрочем, ругать Blades of the Shogun, в принципе, и не за что. Незаезженный сеттинг, отточенный геймплей, колоритные герои – игра штучной выделки! ■

TOTAL WAR: WARHAMMER – REALM OF THE WOOD ELVES

ЗА ДУБ, ЗА РОДИНУ!

ЭДУАРД НАРЕЖНЕВ

Добро пожаловать в Атель-Лорен, древнюю полуразумную чащу, в темных глубинах которой таится величайшее место силы, Вековой Дуб. Правда, до Дуба вы вряд ли доберетесь. И дело тут не в том, что лес – вечно меняющийся лабиринт и совсем не рад чужакам, а в том, что у этих зарослей крайне опасные стражи.

Realm of the Wood Elves – это уже второе DLC, добавляющее в игру не просто пару новых лидеров или отрядов, но целую фракцию. Первыми были зверолюди. Теперь пришла череда их заклятых противников – лесных эльфов.

ПОЧТИ ВСЕ БОЙЦЫ В ОТРЯДАХ – будто клоны. Где раздолье татуировок и безумных причесок из варгейма?

ЧТО НОВОГО?

Зверолюди показали нам, как на самом деле должна работать механика кочующих орд, которую изначально с переменным успехом прикрутили к воинам Хаоса. Механика настолько органично легла на фракцию, что впору задуматься, не переделают ли в свежих обновлениях хаоситов? Однако при всей успешности такого подхода зверолюди были, по сути, работой над ошибками и не предлагали ничего принципиально нового. С обитателями Атель-Лорена совсем другая история – нового здесь навалом.

Начнем со скучного, точнее, ожидаемого. С лесными эльфами в игру пришли два уникальных легендарных лидера – полубог Орион и древолюд Дуртху, два новых типа лордов и три новых типа героев. Сюда же запишем Совет старейшин – систему назначений, отчасти перекликающуюся с тем, что мы уже видели в Империи.

Дальше уже интереснее. У фракции чрезвычайно разнообразный набор отрядов. Тут тебе и стрелки на любой вкус, и быстроногие бойцы ближнего боя, и монструозные духи леса, и кавалерия, и великий орел, и лесной дракон с оленьими рогами. К тому же эльфийские лучники могут использовать разные боеприпасы и даже стрелять на ходу. Чуете, к чему дело идет?

Однако у обитателей Атель-Лорена совсем нет артиллерии – если, конечно, не считать могучего полубога Ориона, способного изрядно проредить ряды врагов броском своего копья. Добавьте уникальные заклинания, и вы получите игровой процесс, заметно отличающийся от всего, что мы видели в **Total War: Warhammer**.

Мало кто сравнится с азраями в умении организовывать бойню. Под руководством умелого военачальника они играючи усыпают поле брани телами врагов. А вот сами держать удар не умеют. Вообще. Иногда кажется, что стройные ряды эльфийских воителей валятся от малейшего дуновения. Отсюда делаем выводы. Во-первых, остроухие (как и их деревянные друзья) созданы явно не для честно-

ВРЕМЕНАМИ игра превращается в «присмотри за Вековым Дубом»

В ЭЛЬФИЙСКИЙ СОВЕТ духа леса просто так не посадишь. Что за расизм?

«БИТВА СТОИМОСТЬЮ В ДВЕСТИ РУБЛЕЙ». Одно это сражение из кампании «Время откровений» уже окупает треть средств, потраченных на обновление

го боя, а для вылазок, ударов во фланг и в спину, обманок и финтов. Благо некоторые жители Атель-Лорена стреляют не только на ходу, но чуть ли не на бегу. Во-вторых, микроконтроль решает все. Собрать войско в кучу и бросить его на вражеские копья не выйдет при всем желании. Вернее, выйдет, только вот поле будет завалено уже трупами эльфов.

СЕРДЦЕ ЛЕСА

Изменилась и география карты. Атель-Лорен, истинный дом азраев, разбит на регионы, каждый из которых принадлежит одной из эльфийских фракций: Скальные чертоги Финдола, Вековой Дуб, Водопадный чертог, Наковальня Ваула и Королевская поляна.

Самое главное, что есть в ваших сумрачных владениях, – это уникальная постройка под названием Вековой Дуб. Это сердце Атель-Лорена, находящееся под властью эльфов с самого начала кампании за любую из фракций. Потеряли Дуб? Все, game over, сколько бы у вас ни было отрядов, ресурсов и земель. Вечная и совершенно беспросветная уязвимость.

С другой стороны, именно с этим непростым деревом связаны условия уникальной сюжетной победы для эльфов. Сумеете развить Дуб до конца, а потом отбить натиск орды, которая по такому поводу придет по ваши души, – победите. К тому же развитие Векового Дуба дает фракции значимые преимущества.

Но за все придется расплачиваться особым ресурсом – янтарем.

НУЖНО БОЛЬШЕ ЯНТАРЯ

Янтарь можно зарабатывать, только заключая союзы с другими фракциями или завоевывая новые земли. Напоминаем еще одну особенность новой фракции: лесные эльфы способны захватывать любую территорию на карте. Однако в поселениях за пределами Вечного леса позволяется возвести только вашу заставу. В портовом и вовсе не дадут ничего строить, там уже есть единственная постройка – порт.

Янтарь ценится на вес золота и нужен не только для улучшения Дуба, но и для покупки сильных отрядов, возведения важнейших строений, а также чтобы открыть ряд слотов в дереве технологий. Выбрали Ориона? Придется выкладывать янтарь за духов леса и соответствующие улучшения. Играете за безумного древолюда? Готовьтесь платить янтарем за лучшие эльфийские войска. При этом янтарь – ресурс, который вы как бы распределяете между разными потребностями. И не дай Курноус вам потерять часть янтаря и уйти в минус! На ваше царство тут же обрушатся беды. Приходится волей-неволей принимать немало трудных решений.

В итоге перед нами предстает фракция, которой приходится постоянно балансировать на грани: между дипломатией и войной, между экспансией и обороной вечно уязвимого дома, между Орионом и Дуртху, между развитием и стабильностью. Сказать, что это задача не из простых, значит не сказать ничего.

Зато, если вы все же преодолеете все трудности, в конце эльфийской кампании вас ждет приятный сюрприз: легендарный вампир Красный Герцог, он же Бич Аквитании, и малая фракция Музильон, герцогство Отчаяния. Прекрасный подарок, чтобы скрасить ожидание перед появлением Бретонии!

■■■

Как бы вы ни относились к платным дополнениям, иногда они стоят своих денег. И это как раз тот самый случай. Да, можно только посмеяться над тем, что другие эльфы в кампании способны сжечь к чертям священный Вековой Дуб, а гномы, издавна не выносящие остроухих, запросто идут на союз с вами. Однако такие тематические недостатки с лихвой перекрываются новыми стратегическими и тактическими возможностями. Realm of the Wood Elves не только органично дополняет Total War: Warhammer, но и заметно перетряхивает устои базовой игры. Разработчики попробовали нечто новое и не ошиблись. ■

ДОПОЛНЕНИЕ SABOTAGE ДЛЯ CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

ЗОМБИ НА РЕЙВЕ

ДЕНИС КНЯЗЕВ

Стабильность – уже давно синоним **Call of Duty**. Это касается не только основных частей серии, выходящих, как по расписанию, в ноябре, но и всех дополнений. Игроки привыкли, что **Activision** и ее студии выпускают сборники с новыми картами каждые три месяца, и в случае с **Infinite Warfare** эту схему, похоже, и не думают менять.

За время, прошедшее с релиза Infinite Warfare, поклонники заиграли все тамошние карты до дырок, выучили расположение всех известных нычек и начали искать не известные. Ну а теперь самое время взяться за новые арены и... поехать в загородный домик – на самый настоящий рейв с ожившими мертвецами.

В БРУКЛИН С ПЕРЕСАДКОЙ НА МАРСЕ

Почти все события Infinite Warfare происходят в космосе и на поверхности других планет, и в сетевом режиме **Infinity Ward** отработала эту тему на полную катушку: львиная доля всех карт в оригинале перемещала нас то на Марс, то на станцию у горизонта событий черной дыры. От первого дополнения все ждали новых «космических» локаций, но не тут-то было: такая арена в Sabotage одна, и та – обновленная версия карты Afghan из **Modern Warfare 2**.

Dominion бережно перенесла в новую игру все главные черты своего прародителя: обломки воздушного судна в центре арены (самолет заменили на космический корабль), пару дотов, высокий холм и узкие тропы над самым обрывом. Только теперь действие происходит не в Афганистане, а на Марсе.

В размерах карта ничуть не потеряла. Это просторное поле боя, созданное специально для снайперов, однако в тесные переходы без автомата или дробовика, конечно, лучше не соваться. И не нужно забывать о кабине корабля – это отличная нычка для кемперов. Ветеранов Call of Duty этим уже не удивишь (за столько-то лет ничегошеньки не изменилось), а новичкам следует быть повнимательнее на подходах к месту крушения.

Три другие карты вынуждают игроков подходить чуть ли не вплотную друг к другу. Взять, к примеру, Neon – модель города, собранного в виртуальной реальности. Легко представить, что вояки будущего именно на таких вот VR-стрельбищах и тренируются. В Neon сложно выделить «горячие» точки – столкновение с противником здесь зачастую происходит в коридорах футуристических баров, где от вражеского огня можно укрыться за стойкой, и на проезжей части дорог. Машины, к слову, материализуются прямо на глазах – судя по всему, в программе произошел сбой, потому игроки и наблюдают подобные глюки.

Есть еще пара балконов и второй этаж здания. Вообще, Neon – одна из немногих карт, на которых предстоит вовсю использовать двойные прыжки и бег по стенам, чтобы добраться до команды противника. Что интересно, на карте не остается тел павших соратников – все персонажи после гибели рассыпаются на пиксели.

Renaissance – небольшой район Венеции с церковью посредине. Лучше всего идти сюда с дробовиком или легким пистолетом-пулеметом. Самое опасное место – небольшая площадь в центре аре-

НА ПЕРВЫХ пяти-шести волнах зомби топор – лучшее оружие

ны. Добраться до этого места можно массой дорожек, в том числе и по воздуху, над одним из каналов, – благо у всех игроков есть реактивные ранцы.

Церковь не сулит одинокому игроку ничего хорошего. Внутри с легкостью поместится хоть вся команда противника, поэтому бродить в окрестностях этой достопримечательности нужно с осторожностью и лучше с кем-то из напарников.

И наконец, Noir. Это, пожалуй, самая красивая карта дополнения. Название говорит само за себя: ночь, один из районов футуристического Бруклина, вечный дождь и масса неоновых вывесок. Того и гляди из-за угла вывернет Адам Дженсен или кто-то из героев «Города грехов».

Сама карта – классика Call of Duty: короткие улочки, плавно перетекающие одна в другую, душные переулки и магазинчики, что по несчастливой случайности оказались открыты в эту ночь. При желании здесь можно отыскать и нычку для снайперов, но спокойнее всего будут чувствовать себя любители автоматов и дробовиков.

ДОЖИТЬ ДО РАССВЕТА

Rave in the Redwoods – вторая локация для зомби-режима. И если «Зомби в Косморенде» – дань памяти всем боевикам 1980-х и музыке того же периода, то «Тусня в Рэдвуде» – это гимн безумным 1990-м. Место действия – американская лесная глушь. Как это обычно бывает, группа студентов приехала в загородный дом, приняла на грудь все, что можно, устроила отвязную дискотеку... и тут из леса полезли зомби. Ну а возвращать мертвецов в могилы будут главные герои зомби-режима.

В MODERN WARFARE 2 здесь росли пышные кусты, где можно было укрыться от врагов. А в Dominion есть лишь реденькие кустики каких-то марсианских помидоров

Правила, по которым работает этот аттракцион, остались прежними: вы можете собраться с тремя друзьями и заранее выбрать нужные карты с перками, дающими временные преимущества. Поначалу герои будут тесниться в двухэтажном загородном доме, а мертвяки, почуяв живую плоть, полезут к ним через окна (можно при желании заколотить их досками). За восстановление баррикад и убийство зомби полагаются деньги, а уж на деньги в Rave in the Redwoods можно купить оружие помощнее, открыть новые области и использовать всяческие бонусы.

В качестве приятного сюрприза – актер и режиссер Кевин Смит, который играет одного из персонажей. Да и других отсылок полно, начиная от музыки и заканчивая прямыми цитатами из молодежных фильмов ужасов, действие которых тоже происходит где-нибудь в лесах. Сотрудники Infinity Ward, кажется, даже игру **Until Dawn** добрым словом помянули.

■■■

Sabotage с легкостью выполняет программу. Добавляет новые сетевые карты, которые еще долго будут изучать и запоминать, а также дарит игрокам путевку в девяностые годы прошлого века – на рейв с ожившими мертвецами и Кевином Смитом. Ну а большего от такого дополнения и не требуется. Еще на три месяца, до выхода следующего комплекта с картами и зомби-кампанией, Sabotage вас определенно займет. ■

СЕМЬ СЛУЧАЙНЫХ ФАКТОВ ОБО МНЕ

- С детства люблю Человека-паука.
- Постоянно мечусь от одного хобби к другому.
- За свои 26 лет так ни разу не выезжал из России.
- Разблокировал достижение «распороть колено, скатившись с горки».
- Всегда хотел играть на барабанной установке, но руки пока так и не дошли.
- В детстве таскал котят и взрослых котиков к себе домой. И это при том, что у меня на них аллергия!
- Ходил в узких джинсах в то время, когда не каждая девушка позволяла себе носить такие.

ДЕНИС ЦУКРИН

«ДЖОКЕР МНЕ СРАЗУ ЖЕ ЗАПАЛ В ДУШУ»

ДЕНИС ЦИКУРА, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

НАЧАЛО

Косплеем я занимаюсь всего три года, и для нашего сообщества это очень небольшой срок, – некоторые косплееры имеют стаж по десять и более лет. Началось все довольно стандартно: когда интересуешься комиксами и фантастическими играми, рано или поздно приходишь к мысли попробовать ощутить себя на месте персонажа, и вот в какой-то момент я решился. Да что там, частенько подобные мысли были и в детстве. Помню, как ребенком, во время просмотра «Черного Плаща», натягивал на себя обычное покрывало и прыгал с кресла на кресло, представляя, как перелетаю через высотные дома. У каждого ведь было что-то подобное, признайтесь?

А вот когда уже в более осознанном возрасте я увидел репортажи с зарубежных конвентов (тогда даже не знал еще, что нечто подобное проходит и у нас в России), то загорелся идеей попасть в это сообщество, познакомиться с такими же фанатами и примерить образ персонажа. Со стороны это все казалось очень увлекательным и веселым, но мой первый косплей так и не увидел свет – замахнулся на сложный образ, вот и не хватило сил да умений довести его до конца.

Вскоре после этого на экраны вышел фильм «Пипец», где обычный человек в немного нелепом и самобытном костюме, подражая супергероям, выходит на улицы города и борется с преступностью. Мне пришлась по душе такая простая и незамысловатая идея персонажа, и к выходу продолжения в 2013 году я твердо решил сделать образ главного героя. К тому времени косплей в России уже начал набирать популярность, поэтому, чтобы не ударить в грязь

Фото: AKU

Денис Цукрин, Анжела Дмитриева. Фото: Вениамин Казаков

лицом и снова не отступиться, я просто заказал пошив костюма в ателье. Собрался с силами, посетил первый конвент и открыл для себя какой-то новый яркий мир с кучей интересных людей и событий. Наверное, что-то подобное испытывают актеры после своего дебюта на сцене. Когда-то была мысль поступить в театральное училище, но свой шанс я тогда упустил. И уже не думал, что буду выступать на сцене, где на меня смотрят тысячи человек.

ВДОХНОВЛЯЮЩИЕ ЛЮДИ

На сегодняшний день я уже не представляю свою жизнь без косплея, без всех тех замечательных людей, что меня окружают. Сейчас для меня главная цель – увидеть своими глазами все то, что видел ранее в репортажах, попасть на зарубежные фестивали. На них всегда царит дружественная обстановка и суета, люди к тебе подходят, знако-

Фото: AKU

Денис Цукрин, Анжела Дмитриева. Фото: Вениамин Казаков

Денис Цукрин, Анжела Дмитриева. Фото: JustMoolti

Фото: JustMoolti

мятся, интересуются деталями образа, спрашивают или дают советы. Большинство косплееров при этом девушки, – парней в нашей среде пока мало, а парней с качественным косплеем еще меньше. Лично я еще ни разу не сталкивался с каким-то предубеждением на тему того, что это не мужское занятие, просто девушкам, наверное, проще решиться примерить на себя необычные костюмы.

Я стараюсь делать только тех персонажей, которые мне действительно по нраву, но даже при этом порой сложно бывает определиться. На каждое воплощение тратится много времени, сил и, чего уж там скрывать, денег. Даже с учетом того, что все, кроме пошива, я делаю сам. Иногда с покрасом крафта мне помогает моя лучшая подруга Анжела – без ее помощи получалось бы далеко не так красиво.

Говоря о тех людях, которые вдохновляют на новые свершения в косплее, хотелось бы упомянуть Джессику Нигри. Многие к ней относятся с предубеждением из-за провокационных образов, но на самом деле она очень позитивный и доброжелательный человек. Кроме того, уровень исполнения ее костюмов всегда на высоте, а Джессика, между прочим, создает их самостоятельно. Еще очень приятно было в Москве на фестивале MCC 2016 встретиться с итальянским косплеером Леоном Чиро. Он очень располагает к себе своей харизмой и тем, как приветливо общается со всеми. Мы даже с ним сделали небольшое импровизированное выступление на сцене фестиваля.

ОБРАЗЫ

Один из первых и самых любимых моих персонажей – Джокер. Опять же, интерес к нему появился еще в самом детстве, когда мультсериал про Бэтмена шел по телевизору. Рыцарь Готэма не вызывал эмоций, а вот его заклятый враг сразу же запал в душу: безумное и анархическое поведение, яркие сумасшедшие цвета, жуткая улыбка… его энергетика и харизма вызывали симпатию. В истории Джокера особенно нравится то, что до конца так и не известно, кем же он на самом деле был до происшествия на химическом заводе. Поэтому он может быть кем угодно, что дает простор для фантазии.

Отдельно хочется рассказать про Маккри. Всегда с нетерпением жду новых проектов от **Blizzard**, и **Overwatch** не был исключением. Сразу после первых трейлеров я точно знал, что потрачу на него много времени. Все персонажи в игре очень колоритны и интересны с точки зрения дизайна, но когда я увидел Маккри, то сразу захотел сделать образ именно этого персонажа – скорее всего, потому что испытываю особую симпатию к тематике вестернов и стилистике механических протезов. А тут как раз комбо! На его создание ушло порядка трех месяцев. В настоящий момент это мой самый сложный образ в плане детализации и количества элементов костюма. По плану косплей делался специально к прошлому «Игромиру», и у меня получилось уложиться в срок и презентовать его там.

Вообще, прошлый год был насыщен событиями. Кроме «Игромира», меня позвали фотографироваться для кален-

Фото: Вениамин Казаков

Фото: Kirchos

Фото: AKU

даря Sexy Geek Boys Photos. В Сети есть сообщество SGGP, которое публикует подборки привлекательных фотографий в косплее и фанатской стилистике, но, чтобы не обидеть женскую аудиторию, они и для девушек сделали отдельное сообщество и проекты. Когда я понял, что меня всерьез пригласили сфотографироваться для нового календаря, согласился без колебаний. Думаю, для девушек это вполне может быть интересным элементом оформления комнаты. Женская версия, конечно, более популярна, но мы же за равноправие!

Сам процесс фотосъемки занял всего от силы минут двадцать, так как я заранее продумал подачу персонажа. А вот ожидание своей очереди к фотографу было куда как более долгим, так как мы все снимались в один день. Зато можно было увидеть других участников календаря и пообщаться с единомышленниками. Было очень много веселых моментов – например, когда Джокер надел на себя костюм Бэтмена и пытался втиснуться в его маску, – в итоге она вся окрасилась из-за его грима.

БЕЗ КОСТЮМА

Вне косплея я занимаюсь различными видами спорта. Лет с пятнадцати катаюсь на скейтборде в стиле стрит, очень часто выезжаю с друзьями на велосипедные прогулки, а зимой перехожу на сноуборд. Также рисую на графическом планшете и даже решил сейчас продолжить свое обучение, чтобы получить высшее образование по специальности «дизайнер». Еще я просто не могу жить без кино, чуть ли не каждый

Фото: Makks Tobi

четверг обязательно хотим в кино с друзьями. Хорошие фильмы очень вдохновляют и на косплей, и просто в творческом смысле.

Ну и, конечно, одно из основных увлечений – это компьютерные игры. Сейчас у меня почти все свободное время уходит на Overwatch и на прохождение переиздания **The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition**. Кстати, комплекты в доспехах в нем, как на подбор, очень интересны – подумываю со временем какой-нибудь из них сделать. Да хоть бы и все, но где же взять столько времени и ресурсов!

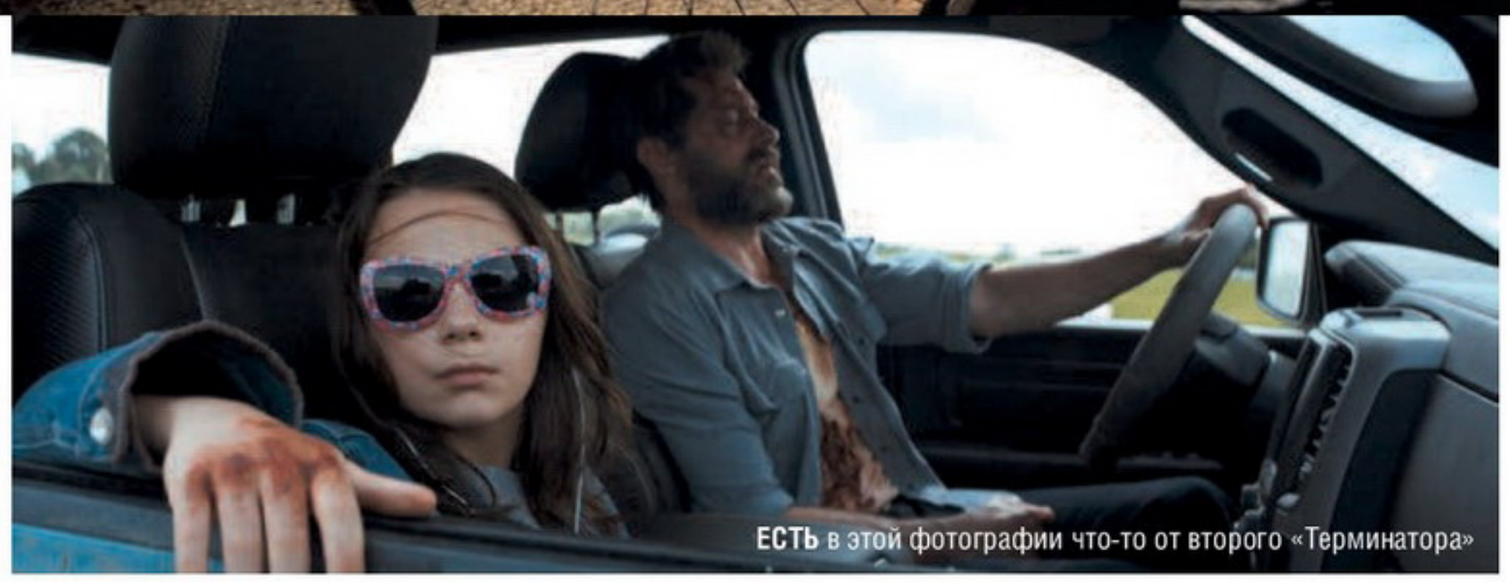
Очень жду выхода Nintendo Switch и новой **«Зельды»**. Мне в целом очень удобно играть с консолей, чаще всего я использую Sony PlayStation 4 и Nintendo 3DS, которую как раз хотелось бы заменить на Switch после. Еще ожидаю **Detroit: Become Human** и, разумеется, **Red Dead Redemption 2** – с его тематикой Дикого Запада и ковбоев.

И да, учитывая, в каком номере журнала мне посчастливилось оказаться, – с 8 Марта вас, прекрасные дамы! Девушкам-косплеерам отдельные пожелания успехов в создании новых и прекрасных образов, читательницам – счастья в их увлечениях. И не нужно ничего бояться, пробуйте что-то новое для себя, решайтесь на исполнение своих желаний, а если что-то не выходит – не отпускайте руки. Все получится! ■

ЛОГАН

ПОСЛЕДНЯЯ ГАСТРОЛЬ

ПАВЕЛ ИЛЬИН



ЕСТЬ в этой фотографии что-то от второго «Терминатора»

2029 год. Логан теряет с возрастом силу и способность к регенерации. После закрытия школы он вместе с мутантом Калибаном заботится о старом профессоре Ксавье, который временами не узнает своих благодетелей. Новые мутанты рождаются все реже, но человеческие пороки не изменились: корпорация «Трансиджен» запускает новый эксперимент по выращиванию суперсолдат. Маленькая девочка Лаура Кинни становится частью проекта и переживает трансформацию. Теперь только Росомаха может помочь ей избавиться от последствий.

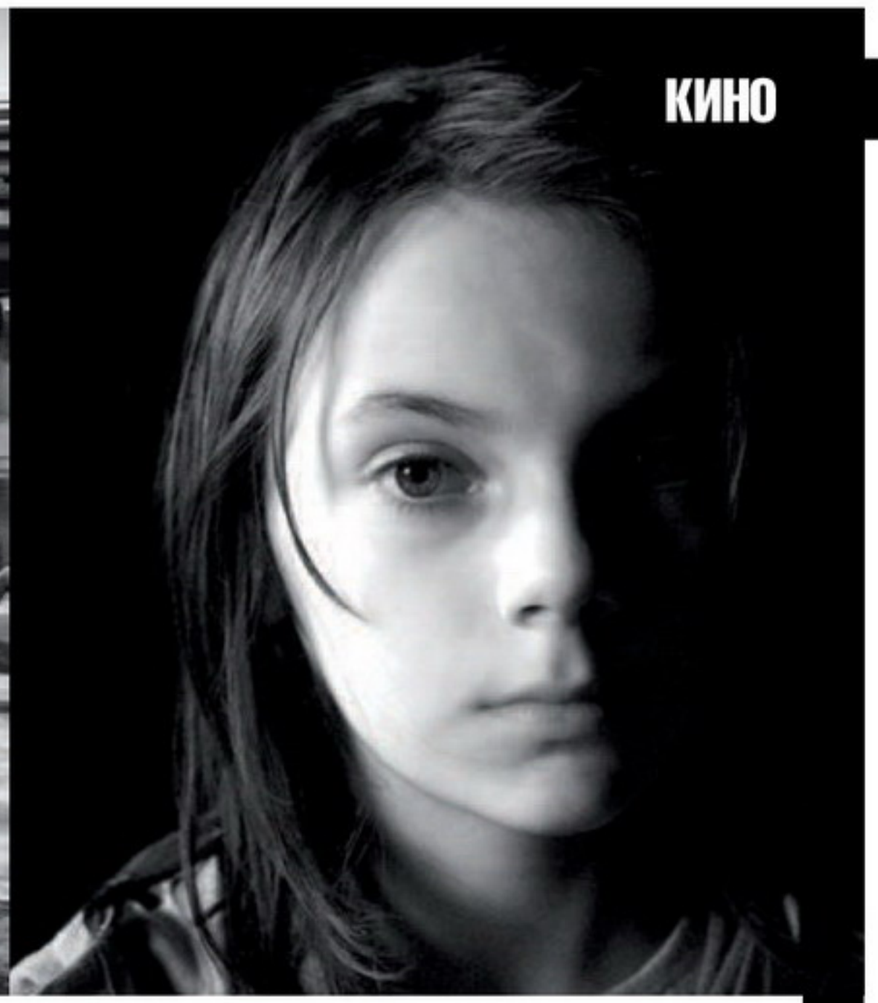
ЗАСЛУЖЕННЫЙ ОТДЫХ

Законы драматургии (равно как и законы физики) на истории про супергероев обычно не распространяются. Бесконечные перезапуски, чудесные воскрешения и параллельные вселенные не оставляют надежды на достойную концовку. Ограничивают экспансию людей со сверхспособностями только гонорары актеров и авторские права. К счастью, есть и обратные примеры: Кристофер Нолан поставил точку для собственной версии Бэтмена, а теперь до эпилога добрался и Росомаха. Прощаться с ним будет куда тяжелее: Брюса Уэйна играли два десятка актеров (не забываем про мультфильмы!), а Хью Джекман такой один. Популярность мутантов на больших экранах – во многом его заслуга. «Логан» – это не просто еще один сольник Росомахи (предыдущие два и близко не дотягивались до уровня основной саги), это прощание актера с главной в его жизни ролью. А еще, судя по всему, это будет последнее появление на экране Патрика Стюарта в роли Профессора Икс – в общем, это наш последний шанс увидеть этих замечательных актеров в их культовых ролях.

Источник вдохновения выбран самый подходящий. Действие комикса «Старик Логан», хоть и разворачивается в альтернативной вселенной, оставляет то самое ощущение конца времен. Главную битву герои проиграли пятьдесят лет назад, Америка разделена между злодеями. Силы у Росомахи уже не те, и он снова теряет друзей и близких. В сюжете комикса участвует множество героев, на которых у «**Двадцатый Век Фокс**» нет прав (Соколиный Глаз, Красный Череп, Халк), поэтому грядущий фильм сложно назвать экранизацией. На роли плохих парней можно было поставить еще не засветившихся на экране мутантов, но без них получилось даже лучше. Вместо супергеройского боевика в духе прошлых «Росомах» нас ждут road-movie и мрачный вестерн. Под стать выбранному жанру и музыкальное сопровождение: в трейлере играет Джонни Кэш, а над музыкой к самому фильму работал Марко Белтрами, мастер «темной стороны звука», – кому еще мог довериться режиссер Джеймс Мэнголд, как не композитору «Поезда на Юму»?

ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК

Большая удача – возвращение Патрика Стюарта к роли Профессора Х. В «Днях



РОСОМАХА сменил куртку на пиджак, но все так же брутален

минувшего будущего» его роль была статичной, а вот в третьем фильме о Росомахе этот герой оказывается незаменим. Ксавье – титан мысли и голос совести, который не стесняется говорить то, о чем сам Логан боится подумать, и в то же время немощный старик, забывающий собственное имя. Но заставляет героя бороться не мудрый наставник, а маленькая девочка, так похожая на него самого. Лаура Кинни имеет мало общего со своим прототипом из комиксов, мутантом X-23.

Вместо взрослой девушки, зарабатывающей на жизнь убийством по найму, мы видим молчаливого ребенка, лишенного детства (так и хочется вспомнить девочку Одиннадцать из сериала «Очень странные дела»). Преемственность поколений в фильме чувствуется сильнее, чем в любом другом фильме про Людей Икс, – Лору и Ксавье разделяет восемьдесят лет жизни. Если первые фильмы о мутантах поднимали тему меньшинств и борьбы за их права, то «Логан» в этом смысле традиционнее: собирая в кадре последних мутантов, «Логан» исследует семейные ценности. Жертва болезни Альцгеймера, брутальный наемник и невоспитанная пацанка становятся друг для друга смыслом жизни. Это уже не «Поезд на Юму», а скорее «Заложница» или «Дорога» с Вигге Мортенсеном. После неудачного «Апокалипсиса» так и нужно было сделать – отказаться от экспериментов с новой командой, уменьшить масштаб, оставить лучших актеров в главных ролях и просто не мешать им работать.

От успеха фильма зависит многое, второй неудачный фильм про мутантов может изменить будущее киновселенной. Сборы рассудят, увидим мы когда-нибудь «Отряд Икс» и «Гамбита» или придется довольствоваться сиквелом «Дэдпула».

■■■

«Логан» имеет все шансы стать лучшим супергеройским фильмом года. Обнадеживают блистательный актерский состав, режиссер и композитор, набившие руку на подобных фильмах, намечающаяся драматургия. Удастся ли титульному герою пережить свой последний фильм – большая интрига. Кроме «Старика Логана», похоже, на сценарий повлияли и другие комиксы, включая «Смерть Росомахи». Чем бы ни кончилось противостояние героев с «Трансидженом», мы не сомневаемся в Хью Джекмане и с нетерпением будем ждать новые фильмы с его участием – пусть и без знаменитых адамантиновых когтей. ■

СИЛА ТЕЧЕТ ВО МНЕ, И Я ЕДИН С СИЛОЙ

КАК ИЗМЕНИЛСЯ «ИЗГОЙ-ОДИН» ЗА ВРЕМЯ СЪЕМОК

ЯРОСЛАВ ГАФНЕР

Не секрет, что голливудские студии порой отправляют вроде бы готовые ленты на доработку с поспешной правкой сценария и пересъемками. **«Изгой-один»**, первое ответвление **«Звездных войн»**, постигла именно такая участь: руководству **Walt Disney** и **Lucasfilm** не понравилась первая версия картины Гарета Эдвардса, из-за чего продюсеры наняли нового автора, Тони Гилроя.

И это далеко не все приключения фильма на пути к премьере. Хотите больше подробностей? Что ж, копнем чуть глубже.

МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА

Осенью 2012 года империя Walt Disney купила прибежище визионеров и бунтарей Lucasfilm. Новые правообладатели решили развивать космическую оперу по двум направлениям. Первое и очевидное – продолжение истории семейства Скайуокеров, второе – ответвления, посвященные знаковым событиям или ключевым персонажам вселенной. О **«Пробуждении Силы»** вы и сами все знаете: фильм, основанный на сюжетных ходах **«Новой надежды»**, собрал в прокате свыше двух миллиардов долларов, что уверило Disney в правильности выбранного пути. С ответвлениями же все сложнее – давайте разберем почему, на примере «Изгоя-один».

Идея этой картины появилась у Джона Нолла, супервайзера спецэффектов и одного из руководителей **Industrial Light & Magic** (компания, занимающаяся созданием визуальных эффектов), еще во время работы над оригинальной трилогией «Звездных войн». Он предполагал, что будет здорово обставить кражу чертежей «Звезды смерти» в виде шпионского боевика наподобие **«Миссия невыполнима»**. Когда Lucasfilm стала собственностью Walt Disney, Нолл предложил идею начальству, и ее одобрили.

Первый черновик сценария «Изгоя-один» подготовил Гэри Уитта, трудившийся в числе прочего над парой эпизодов мультсериала **«Звездные войны: Повстанцы»**. Еще он известен как игровой журналист – в свое время Уитта возглавлял **PC Gamer** (как британское, так и американское отделение). Неспроста, выходит, главную героиню ленты зовут Джин Эрсо: в шутере **Star Wars: Dark Forces** данные о супероружии Империи ворует девушка Джен Орс. Совпадение? Вряд ли.

Как бы там ни было, творение Уитты продюсеров не впечатлило. Сценарий сел дорабатывать Крис Вайц, режиссер таких картин, как **«Золотой компас»** и, хм, **«Сумерки. Сага. Новолуние»**. Его вариант студию тоже не устроил. Дело было в начале 2015 года, до съемок оставались считанные дни, поэтому Walt Disney наняла Кристофера Маккуорри, блестящего автора («Оскар» за **«Подозрительные лица»**) и постановщика (**«Миссия невыполнима: Племя изгоев»**). Маккуорри в титрах не упомянут, но его сочинение руководство

В РАМКАХ СЕРИИ спин-оффов планировался отдельный фильм про наемника Бобу Фетта, однако приписанный к нему режиссер Джош Транк поссорился с Walt Disney из-за переделки его «Фантастической четверки». Неудивительно, что проект отменили

У НАЗВАНИЯ картины много значений. Среди прочего оно отсылает к позывному Люка Скайуокера во время битвы на Хоте из фильма «Империя наносит ответный удар»

Disney удовлетворило, и Гарет Эдвардс наконец-то смог со спокойной душой расчехлить камеры. Название «Изгой-один», кстати, утвердили только в марте 2015 года.

КРЕДО САМОУБИЙЦЫ

В центре повествования «Изгоя-один», как уже было сказано, Джин Эрсо (Фелисити Джонс), дочка инженера Галена (Мадс Миккельсен), возглавившего работы над «Звездой смерти». В сценарии Криса Вайца, к слову, мать Джин была джедаем, но в конце концов продюсеры отказались от услуг рыцарей в этом фильме. Имперцы силой утащили Галена на галактическую стройку, а его дочурку вырастил повстанец-террорист и ветеран Войн клонов Со Геррера (Форест Уитакер). Спустя годы Гален через пилота-перебежчика передал Альянсу сообщение, что нарочно сделал станцию чуточку уязвимой. Проверять информацию отправилась Джин и другие смельчаки из сопротивления.

Эдвардс в пику веселому «Пробуждению Силы» сделал из «Изгоя-один» чуть ли не военную драму с предельно серьезным лицом. Боссам такой эксперимент не понравился – инсайдеры вещали, что ответвление сильно контрастирует с «Новой надеждой». Требовался свежий взгляд или даже полный пересмотр картины, с которым появилось бы ощущение вселенского приключения (читай: легче стало бы продавать сопутствующие товары). И вот в июне 2016-го фильм ушел на пересъемки. Процессом руководил Тони Гилрой, провернувший аналогичный финт с **«Идентификацией Борна»**. Финальным монтажом Гилрой занимался вместе с Эдвардсом.

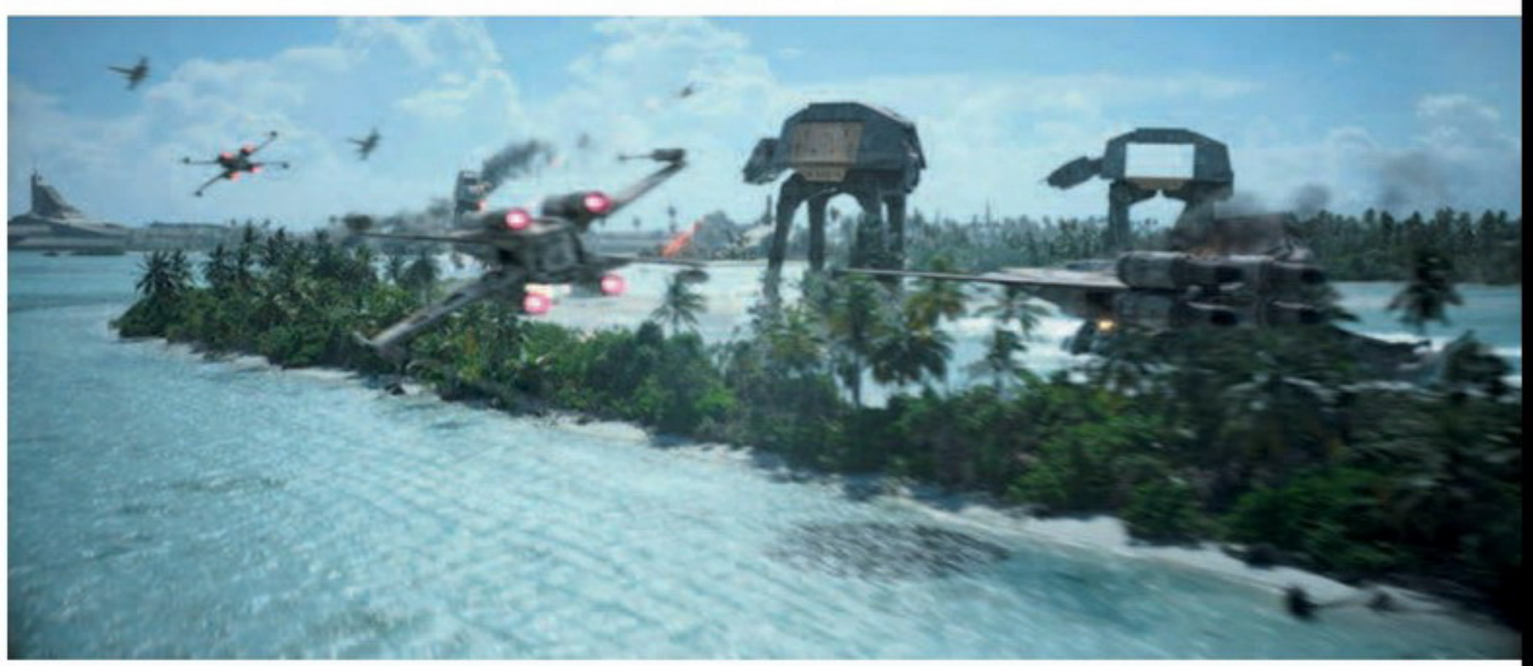
СОМНИТЕЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ

По прокатной версии «Изгоя-один» трудно понять, какую лепту внес Гилрой и за что ему выписали чек на пять миллионов долларов. Фильм выглядит цельным и весьма мрачным – точь-в-точь как на первых артах и в дебютном трейлере. В нем не нашлось место любовной линии, а за юмор отдувается только ершистый робот K-2SO (его озвучил Алан Тьюдик, большинству известный по сериалу **«Светлячок»**), с грехом пополам перепрограммированный повстанцами.

Сценарий, несмотря на множественные правки и прочие протезы, не раскрывает

В «ПРОБУЖДЕНИИ СИЛЫ» мастерам восточных боевых искусств Ико Уайсу и Яяну Рухьяну достались совсем крошечные роли. Зато создатели «Изгоя-один» дали на полную катушку развернуться их конкуренту, Донни Йену

ПРЕДПОЛАГАЛОСЬ, что музыку к «Изгою-один» сочинит Александр Депла («Оскар» за «Отель «Гранд Будапешт»), но он расторг контракт, когда стало известно о пересъемках. Его заменил Майкл Джаккино («Звериполис»)



ХОДИЛИ СЛУХИ, что в «Изгое-один» появится Олден Эренрайк в образе Хана Соло (актер сыграет контрабандиста в соответствующем ответвлении). Увы, «Тысячелетний сокол» на сей раз пролетел мимо авантюрной истории

характеры главных героев. Можно только догадываться, что двигало горячими головами, отправившимися на суицидальную миссию. В самом деле, не только ведь самопожертвование?

Фирменных желтых букв, уносящихся в космос, в начале «Изгоя-один» нет, а кресло композитора занимает вовсе не Джон Уильямс, к которому все привыкли. Отдельного упоминания заслуживают компьютерные реинкарнации губернатора Таркина (Питер Кушинг, сыгравший персонажа в «Новой надежде», умер в 1994 году) и молодой Леи Органы.

Если кто помнит, Ридли Скотт при создании **«Гладиатора»** пошел на похожий фокус. Оливер Рид, игравший владельца школы гладиаторов Проксимо, умер до окончания съемок, и на имитацию его образа в кадре ушла кругленькая сумма. Короче, цифровые дублеры – уже давно не новость в мире большого кино. В спин-оффе «Звездных войн» Таркина воплотил британец Гай Генри, немного похожий на Кушинга, а затем за дело взялись мастера спецэффектов. Но, ей-богу, Оливер Рид в «Гладиаторе» кажется более живым, чем Кушинг в «Изгое-один». Моментально бросается в глаза (особенно на крупных планах или рядом с другими персонажами), что перед нами не более чем копия. То же касается и принцессы Леи.

Но все сомнительные решения частично перекрывает другое. Во-первых, грандиозное появление Дарта Вейдера, снова озвученного Джеймсом Эрлом Джонсом, – ситх участвует в самой динамичной сцене, когда чертежи станции передаются из рук в руки. Во-вторых, во время атаки Альянса используются архивные кадры, не попавшие в «Новую надежду». И наконец, необычный для Walt Disney финал. Приготовьтесь – спойлер! – отряд самоубийц, высадившихся на Скарифе, гибнет в полном составе. Интересно, что в ранних версиях сценария кое-кто из героев все-таки выживал, но студия настояла на том, что точку нужно ставить предельно жирно и конкретно.

■ ■ ■

Джорджу Лукасу «Изгой-один» понравился. И это после не самых приятных слов в адрес «Пробуждения Силы» и размолвки с Walt Disney – студия отказалась использовать его черновики, касающиеся трилогии-сиквела, решив обойтись собственными идеями. Похвала создателя «Звездных войн» – лучшая реклама новому фильму. Сборы в прокате перевалили уже за 1 миллиард долларов, и это значительно больше, чем у **«Атаки клонов»** и **«Мести ситхов»**. ■

ЛУЧШИЕ ФИЛЬМЫ 2016-ГО

ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ДО ВЫХОДА «ЛА-ЛА ЛЕНДА»

АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

Мы уже выбрали лучшие игры во всех номинациях, и теперь самое время рассказать о главных фильмах ушедшего года. Мы посоветовались с редакцией «Мира фантастики» и составили список десяти самых значимых и увлекательных картин 2016 года. Каждую из них мы от всей души рекомендуем посмотреть.

10-е место: ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ТВАРИ И ГДЕ ОНИ ОБИТАЮТ

Волшебный мир **«Гарри Поттера»** в этом году возродился в виде пьесы **«Проклятое дитя»** и фильма **«Фантастические твари и где они обитают»**. И если пьеса вышла весьма спорной, то фильм удался на славу. Джоан Роулинг, отвечавшая за сценарий, взяла за основу одно из своих произведений и придумала отдельную историю про новых героев и совсем другую эпоху – двадцатые годы прошлого века, времена джаза, шляп и черно-белых фотографий.

Эдди Редмэйн отлично справился с ролью волшебника-зоолога Ньюта Саламандера, устроившего на улицах Нью-Йорка невиданную ловлю причудливых существ. Но зрительскую любовь у него украли пекарь Ковальски и сами фантастические твари – нюхли, носороги, камуфлори и прочие очаровашки. Подкачал главный злодей – ему, похоже, дадут показать себя во всей красе только в неминуемом сиквеле. Да и второстепенные сюжетные линии оказались куда слабее главной. Тем не менее мы с интересом ждем продолжения.

9-е место: ДЭДПУЛ

«Дэдпул» не может похвастаться большим бюджетом и актерским составом, состоящим из десятков звезд

первой величины. Да и обычной пародийной комедией в духе фильма **«Пипец»** картину о приключениях Уэйда Уилсона не назовешь.

«Дэдпул» – идеальное экранное воплощение персонажа, именно о таком фильме поклонники комиксов мечтали много лет. А еще это кино с новаторским подходом к повествованию, где герой ломает «четвертую стену» и помнит, что он находится в фильме. Да, основной сюжет так себе, но за юмор, оригинальность и воплощение фанатской мечты все это можно простить.

8-е место: ВЫЖИВШИЙ

Этот фильм вышел на Западе в конце 2015 года, но до российских экранов добрался лишь в январе 2016-го. **«Выживший»** – приключенческая драма в духе рассказов Джека Лондона, основанная на реальных событиях. В девятнадцатом веке изорванного медведем Хью

ОТВЕТВЛЕНИЕ КОСМИЧЕСКОЙ САГИ ПОЛУЧИЛОСЬ ДАЖЕ ЛУЧШЕ «ПРОБУЖДЕНИЯ СИЛЫ»

Гласса бросили умирать в лесу. Однако опытный охотник выжил и ползком добрался до людского жилья.

Картину поставил Алехандро Г. Иньярриту, создатель **«Бёрдмэна»**, а того самого Хью Гласса сыграл Леонардо ди Каприо. Именно за эту роль актер и получил долгожданный «Оскар». Отменная режиссура, великолепная актерская игра и шикарная операторская работа Эммануэля Любецки сделали «Выжившего» одним из лучших фильмов года.

7-Е МЕСТО: ИЗГОЙ-ОДИН. ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ИСТОРИИ

В прошлом году **«Звездные войны»** вернулись на экраны. И теперь можно с уверенностью сказать, что вернулись не зря. Ответвление космической саги получилось даже лучше **«Пробуждения Силы»**. Режиссер Гаррет Эдвардс создал историю, достойно дополняющую оригинальную трилогию. Он снял самый мрачный и суровый фильм саги, показал, как живется рядовым повстанцам, и напомнил, что война – это всегда потери и тяжелый выбор. А еще **«Изгой-один»** – отличный боевик с лучшей в этом году космической битвой и потрясающей дракой с участием Дарта Вейдера.

Сила течет в этом фильме, и он един с Силой. Эта картина дала нам новую надежду на то, что ответвления вселенной «Звездных войн» будут не только конвейером для выжимания денег, но и просто хорошим кино.

6-Е МЕСТО: ПО СООБРАЖЕНИЯМ СОВЕСТИ

Военная драма Мела Гибсона **«По соображениям совести»** основана на реальных событиях и рассказывает о том, что на войне можно стать героем, не только убивая людей, но и спасая их. Десмонд Досс был религиозным человеком и отказался убивать, даже когда того потребовала родина. Он добился, чтобы его призвали на войну не солдатом, а санитаром. Но трусом его не посмел бы назвать никто. Ведь во время битвы за Окинаву он спас семьдесят пять человек.

Досса сыграл бывший человек-паук Эндрю Гарфилд. Актер доказал всем сомневающимся, что способен на серьезные роли. А для Мела Гибсона этот фильм стал триумфальным возвращением после долгого затишья. Режиссер таких картин, как **«Апокалипсис»** и **«Страсти Христовы»**, остался верен себе и показал войну очень жестоко и натуралистично, без всяких романтических прикрас.

5-Е МЕСТО: КНИГА ДЖУНГЛЕЙ

Студия **«Дисней»** по-прежнему лучше всех умеет снимать кино для всей семьи – как мультфильмы, так и картины с живыми актерами. В их новой экранизации **«Книги джунглей»** Редьярда Киплинга на экране появ-

ЗЛОДЕИ
в кинолентах 2016 года получились запоминающимися. Хороший урожай для Темной Стороны

ДОКТОР СТИВЕН СТРЭНДЖ – ИРОНИЧНЫЙ, УМНЫЙ, ОБАЯТЕЛЬНЫЙ, А ЕЩЕ ОН – ВОЛШЕБНИК

ляется только один живой актер – мальчик, играющий Маугли. Но под компьютерными масками Балу, Шерхана и Каа прячется множество голливудских звезд, в том числе Билл Мюррей, Идрис Эльба и Скарлетт Йоханссон. То, как убедительно сделали цифровых зверей, заслуживает номинации на «Оскар» за спецэффекты.

Конечно, ничто не заменит нам старого советского **«Маугли»**. Но «Книга джунглей» тоже очень достойная экранизация. Она добрая, веселая, но при этом не настолько детская и наивная, как старый диснеевский мультфильм. Киплинг наверняка был бы доволен.

4-е место: КЛОВЕРФИЛД, 10

Съемки этой ленты велись в строжайшей тайне. О том, что это ответвление фильма **«Монстро»**, стало известно всего за несколько дней до премьеры. Пожалуй, если бы создатели вовсе не рассказали о связи между этими картинами, вышло бы даже лучше. Тогда камерный триллер **«Кловерфилд, 10»** стал бы еще более непредсказуемым.

Когда герои запираются в бункере, чтобы пересидеть конец света, мы еще не знаем, что происходит снаружи. Впрочем, те, кто смотрел **«Монстро»**, сразу догадаются, к чему идет дело. Но в любом случае зрителей ждет полтора часа напряжения, игры на нервах и непредсказуемого сюжета. «Кловерфилд» – наглядный пример, как отличный фильм для массового зрителя может снять даже режиссер-дебютант с небольшим бюджетом.

3-е место: ДОКТОР СТРЭНДЖ

В киновселенной **Marvel** наконец появился герой, способный заменить Тони Старка. Это доктор Стивен Стрэндж в исполнении Бенедикта Камбербэтча. Он ироничный, умный, обаятельный, а еще он – волшебник. Marvel вновь не стала ограничивать себя рамками

чистой супергероики и сняла увлекательную фантастику о битвах магов и параллельных измерениях. Получилось очень красиво. Мы еще долго не забудем сюрреалистические миры, похожие на калейдоскоп, битвы на изгибающихся небоскребах и в городе, движущемся назад во времени.

«Доктор Стрэндж» – не лучший, но самый зрелищный и впечатляющий своей картинкой фильм 2016-го. Номинация на «Оскар» за спецэффекты ему, можно сказать, гарантирована.

2-е место: ОМЕРЗИТЕЛЬНАЯ ВОСЬМЕРКА

Квентин Тарантино верен себе. Хотя в последние годы режиссер ударился в вестерны и исторические приключения, в них все равно сохраняется его неповторимый стиль. **«Омерзительная восьмерка»** – яркий тому пример. Это история о том, как вскоре после Гражданской войны в США метель застигла группу негодяев в одинокой избушке где-то в Вайоминге. У каждого из них свои тайны и цели, а впереди их всех ждет напряжен-

ное выяснение отношений, с неожиданными убийствами и откровениями.

«Восьмерка» выдержана в том же духе, в каком Тарантино двадцать пять лет назад снял **«Бешеных псов»**. Цинично, остроумно и непредсказуемо. Только теперь режиссер добавил к этому дорогие декорации, костюмы и дивную музыку Эннио Морриконе, за которую композитор заслуженно получил премию «Оскар».

1-Е МЕСТО: ПРИБЫТИЕ

Посмотрев **«Прибытие»**, нам захотелось вернуться в прошлое на год назад и крикнуть самим себе: «Эй, ребята! Включите этот фильм в топ самых ожидаемых!» Научно-фантастическая драма Дени Вильнёва была темной лошадкой, но оказалась главным открытием года. На основе повести Теда Чана режиссер и сценарист создали собственную историю и показали проблемы контакта с внеземным разумом с точки зрения науки.

Эми Адамс очень убедительно исполнила роль ученой, которая постигает язык и мировоззрение расы, не похожей на нашу. А неожиданный, но такой логичный финальный поворот превратил картину в трогательную и мудрую притчу об относительности времени и смысле жизни.

«Прибытие» – достойный наследник **«Интерстеллара»** и лучший фильм 2016 года. А следующей работы Вильнёва мы ждем с еще большим интересом: уже в октябре 2017-го он выпустит сиквел **«Бегущего по лезвию»**.

ИГРОВАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ

ВАРКРАФТ

Экранизация великой игры, к сожалению, показала себя в прокате намного слабее, чем заслужила. Но мы категорически не согласны с критиками, разгромившими фильм. «Варкрафт» не входит в десятку лучших картин года, но для фанатов игровой серии это отличный подарок.

ПРОГНОЗ НА 2017 ГОД

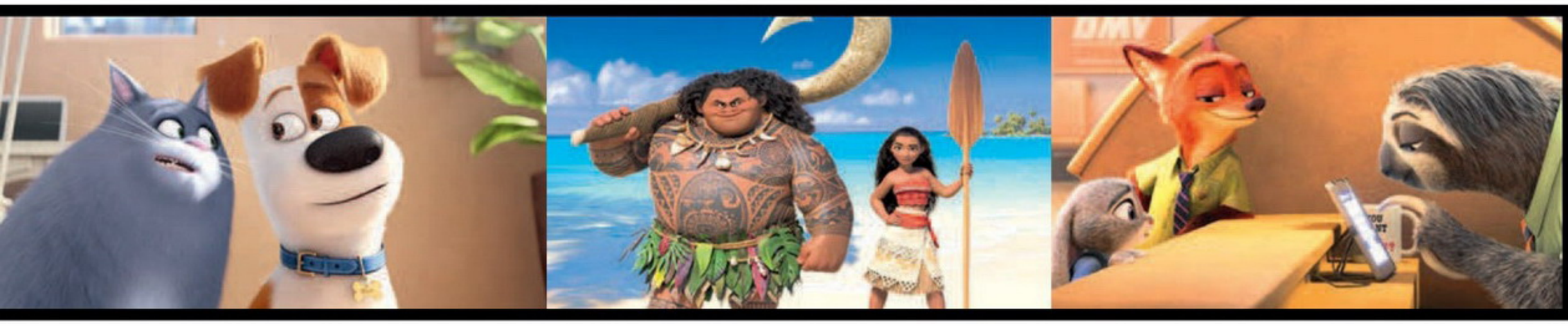
В следующем году выйдет масса фильмов, на которые мы возлагаем большие надежды. Во-первых, как уже было сказано, Дени Вильнёв снимет продолжение **«Бегущего по лезвию»** Ридли Скотта. Во-вторых, сам Скотт представит **«Чужой: Завет»** – одновременно сиквел **«Прометея»** и приквел **«Чужого»** 1979 года.

Не обойдется и без супергеройского кино. Мы увидим приключения Чудо-женщины в одноименном фильме, посмотрим, как стареет Росомаха (**«Логан»**), отправимся в космос в продолжении **«Стражей галактики»** и начнем собирать команду мечты в первой части **«Лиги справедливости»**.

Но интереснее всего будет взглянуть на экранизацию **«Призрака в доспехах»**, к которой сейчас предъявляют немало претензий.

Также не следует обходить вниманием картину **«Конг: Остров черепа»**. Кто знает, что там в итоге получится. ■

БЛОКБАСТЕРЫ в 2017-м обещают устроить настоящее соревнование по стильности



ЛУЧШИЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ 2016-ГО

ОТ ГОРОДА ЗВЕРЕЙ ДО САМУРАЙСКОЙ ИСТОРИИ

АНДРЕЙ ЗИЛЬБЕРШТЕЙН, АЛЕКСЕЙ ИОНОВ, АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

Неправда, что мультфильмы смотрят только дети. Их еще любят авторы «Игромании» и «Мира фантастики». И мы готовы поручиться, что многие современные мультики умнее, взрослее и глубже иных фильмов с живыми актерами. Поэтому мы решили, что анимация заслуживает отдельного топа. С гордостью представляем вам пять самых удачных мультфильмов 2016 года!

5-Е МЕСТО: ТАЙНАЯ ЖИЗНЬ ДОМАШНИХ ЖИВОТНЫХ

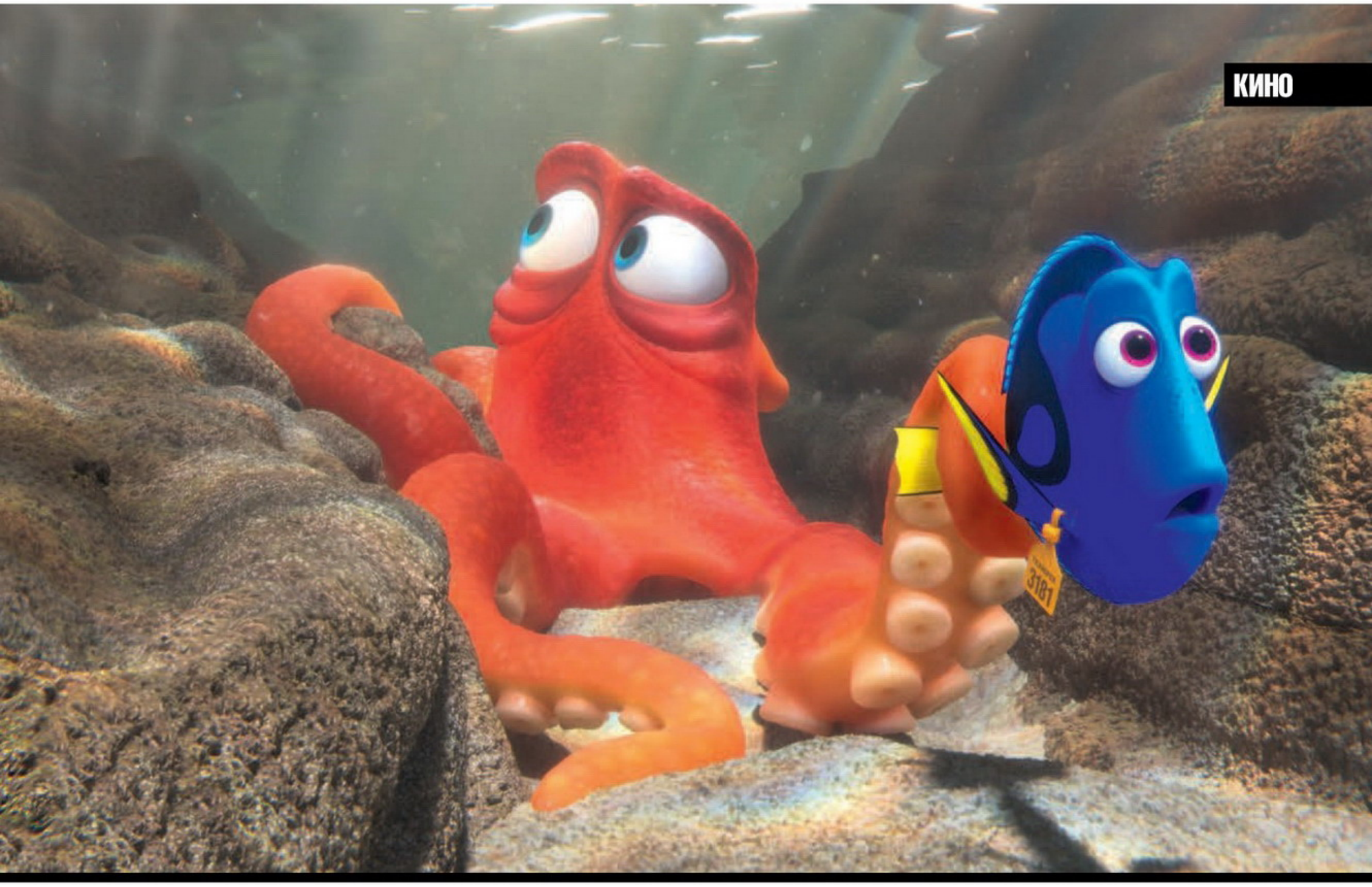
«Тайная жизнь домашних животных» всех обманула своим трейлером. Все запомнили пуделя-металлиста, таксу под блендером и кошку-обжору, но ничего не узнали о сюжете. На самом деле в нем ничего особенного нет. Две собаки вначале друг друга ненавидят, потом вместе проходят огонь и воду и меняют взгляды на жизнь.

Но мультфильм попал в наш топ неслучайно. Во-первых, в «Тайной жизни» полно потрясающих второстепенных персонажей, а тому, кто придумал безумного кролика Снежка, следовало бы дать премию. Во-вторых, отдельные сцены повергнут вас в шок – чего стоит только психоделическая сосисочная фабрика. И в-третьих, это просто отличная история для «собачников» и других любителей животных. Разве что фанаты кошек могут обидеться.

4-Е МЕСТО: МОАНА

В **«Моане»** первым делом обращаешь внимание на изумительную картинку: бескрайний голубой океан, белый песок, пальмы и прочие тропические красоты. А еще тут есть лавовый монстр, светящийся гигантский краб и кровожадные кокосовые пираты, которые показывают, что аниматоры **Disney** в восторге от **«Безумного Макса»**.

Сюжет довольно прост, в его основе лежат вечные темы о противостоянии отцов и детей, ответственности, а также конфликте долга и чувства. Но благодаря стараниям сценаристов шаблонная история предстает в новом свете. «Моана» не заставляет скучать и постоянно подкидывает сюрпризы, будь то головокружительные приключения, зажигательные музыкальные номера или остроумные диалоги.



ОСНОВОЙ СЮЖЕТА СТАЛИ ПОПЫТКИ ЗАБЫВЧИВОЙ РЫБКИ ДОРИ РАЗОБРАТЬСЯ В СЕБЕ

3-Е МЕСТО: КУБО. ЛЕГЕНДА О САМУРАЕ

Этот кукольный мультфильм студии **Laika** попал в шортлист претендентов на «Оскар» за лучшие спецэффекты. Вам, наверное, интересно, за что столько чести детскому мультику? Однако **«Кубо»** – самое настоящее маленькое техническое чудо. Аниматоры оживили кукол, используя покадровую съемку и как можно меньше компьютерной графики. Прибавьте к этому серьезную историю, в которой главный герой теряет близких и принимает непростые решения. «Кубо» – представитель вымирающего вида: темная сказка, снятая с помощью традиционных приемов. Такое мы вряд ли скоро увидим вновь.

2-Е МЕСТО: В ПОИСКАХ ДОРИ

Из необязательного сиквела **«В поисках Немо»** вышло сильное и умное кино, не уступающее оригиналу. Марвин и Немо, герои первой части, отошли на второй план. Основой сюжета стали попытки забывчивой рыбки Дори разобраться в себе. Это история о силе дружбы, о том, как важно верить в себя, и о том, что людям, которые на первый взгляд в чем-то нам уступают, стоит дать шанс, и тогда они приятно удивят.

На эту тему можно было снять серьезную психологическую драму, но **«В поисках Дори»** – отличный развлекательный мультик для всей семьи. Здесь хватает стоящих шуток, увлекательных приключений и обаятельных персонажей. А главным любимцем публики стал осьминог Хэнк.

1-Е МЕСТО: ЗВЕРОПОЛИС

«Зверополис» – не самый красивый и не самый оригинальный мультфильм. Но это мультфильм с самым умным сюжетом в этом году. Создатели продумали, как разные виды зверей уживаются в одном городе, и сделали это основой истории. Так «Зверополис» превратился в притчу о вреде предубеждений и важности дружбы народов.

Но, несмотря на серьезность темы, у Disney вышла легкая комедия с отличными шутками и доброй моралью. Этот мультфильм без труда поймут дети, а взрослые увидят в нем еще один слой. Наверное, поэтому «Зверополис» сразу ушел в народ. Фан-артом с лисом Ником и зайкой Джуди завален весь интернет. А медлительные служащие почты еще долго будут слышать фразу: «Блиц, Блиц, скорость без границ!»

РАБОТА СИНКАЯ БЬЕТ ПРОКАТНЫЕ РЕКОРДЫ В ЯПОНИИ И КИТАЕ, А В РОССИИ ТАК И НЕ ВЫШЛА В КИНОТЕАТРАХ

ОТ ГРАФИКИ
в «Кингслейве» отвисает челюсть: такого уровня реализма никак не ожидаешь

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

ТВОЕ ИМЯ

Макото Синкай снял второе самое кассовое аниме в истории и, возможно, свою лучшую работу. **«Твое имя»** – трогательная мистическая притча о девушке и юноше, которые периодически меняются телами.

В основной топ «Твое имя», увы, не входит – и не потому, что оно чем-то хуже. Грустный парадокс в том, что работа Синкая бьет прокатные рекорды в Японии и Китае, а в России так и не вышла в кинотеатрах. И не факт, что вообще выйдет: даты премьеры до сих пор нет.

КИНГСГЛЕЙВ: ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ XV

Анимационный приквел к игре **Final Fantasy XV** снимался, в сущности, просто чтобы прорекламировать основной продукт. Но труда и старания в него вложили побольше, чем в иной голливудский мультфильм. Такой фотореалистичной графики в истории анимации, кажется, еще не было – разве что в других частях **Final Fantasy**. Компьютерных персонажей трудно отличить от живых людей. И все это в английской версии озвучено актерами **«Игры престолов»** – Шоном Бином и Линой Хиди.

«Кингсглейв» тоже не вышел в кинотеатрах, но его, по крайней мере, можно найти на видео. Что мы и советуем сделать.

ANGRY BIRDS В КИНО

К сожалению, **«Angry Birds в кино»** даже при большом желании не смог бы занять место в нашем топе. Мультфильм вышел весьма слабым – с неудачными шутками, неуместной сатирой и странными отсылками.

С другой стороны, он очень сочный, красочный и ненавязчивый – прямо мультик-мультик. Если вы или ваши дети уже успели пройти все игры знаменитой серии, то уделить полтора часа полнометражному анимационному фильму все же можно.

НАВЕРНЯКА РОДИТЕЛИ ВКЛЮЧАТ СВОЕМУ ЧАДУ СЕРИАЛ, НА КОТОРОМ ВЫРОСЛИ САМИ

ПРОГНОЗ НА 2017 ГОД

В 2017-м серия игр **Mega Man** празднует тридцатилетие. К юбилею компания **Capcom** решила выпустить не новую игру, а мультсериал. К его разработке подключили студию **Man of Action**, известную по проекту **«Бен-10»**. Создатели анимационного шоу ориентируются на классические части игровой серии: нас ждут динамичная стрельба, бег с прыжками, колоритные боссы и, конечно же, узнаваемый главный герой.

В этом году канал **Disney XD** запустит новый мультсериал про Человека-паука, **Marvel's Spider-Man**. Он будет связан с новой версией киношного героя в исполнении Тома Холланда. Поэтому основой сюжета станут подростковые годы персонажа – совсем как в готовящемся к прокату блокбастере **«Человек-паук: Возвращение домой»**. А значит, Питер будет ходить в старшую школу и общаться с Железным человеком.

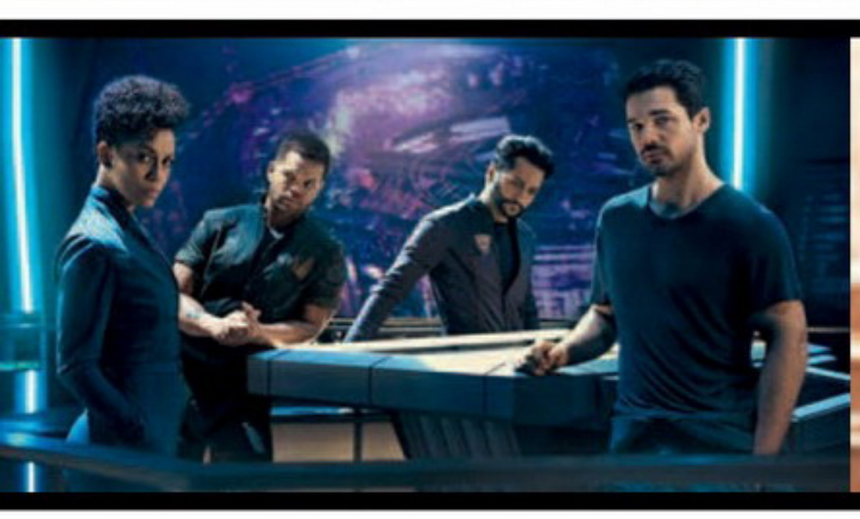
Еще студия Disney готовится воскресить один из своих лучших мультсериалов. У тех, кто вырос в девяностые, аккорды заставки **«Утиных историй»** вызывают приятные мурашки ностальгии. В те дни дядя Скрудж и его племянники каждую неделю вели нас навстречу приключениям. Теперь первые зрители «Утиных историй» уже взрослые, у них свои дети. На это и рассчитывают создатели перезапуска: наверняка же родители включат своему чаду сериал, на котором выросли сами.

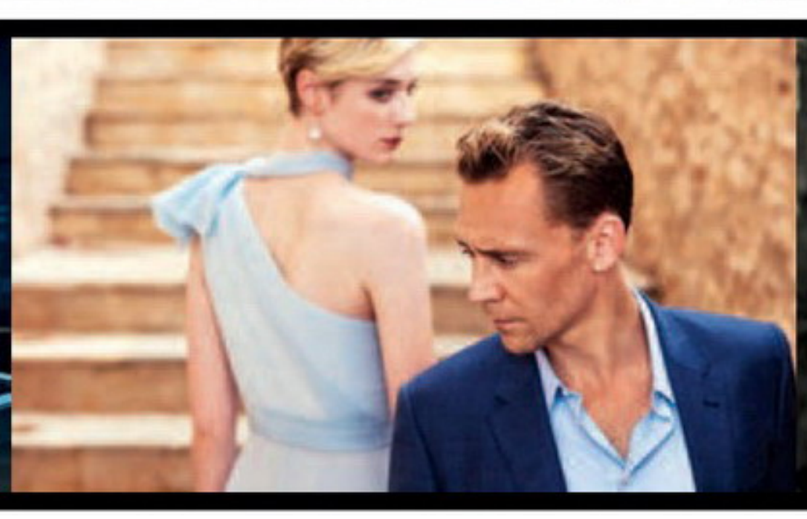
Вышедший два года назад **«Лего. Фильм»** оказался шикарным. И лучше всего в нем получился Бэтмен, собранный из пупырчатых кубиков: циничный, суровый, находчивый и работающий только в черном.

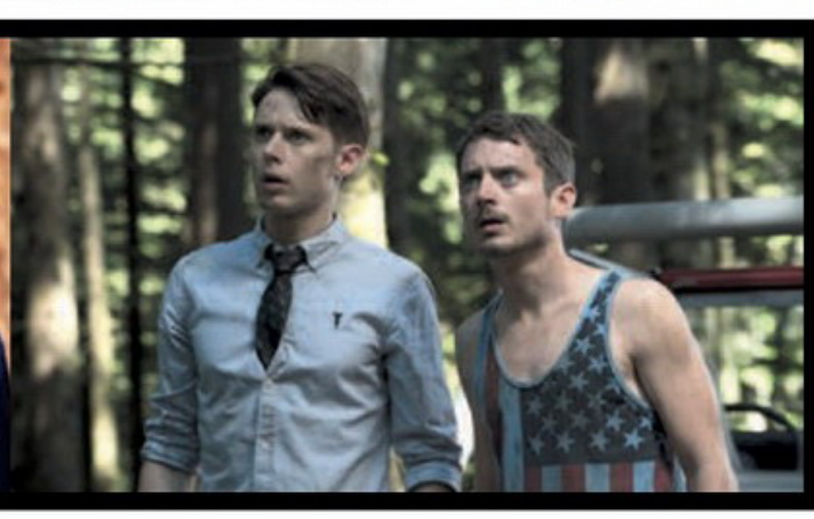
Теперь герой получит отдельный фильм. По сюжету, он опрометчиво пообещал усыновить Робина и в итоге вынужден воспитывать трудного подростка, пытаясь утаить от него, что под маской Бэтмена скрывается Брюс Уэйн. А тут еще Джокер, Харли Квинн и Двуликий наводят шороху в Готэме.

«Лего Фильм: Бэтмен», пожалуй, самая ожидаемая анимационная лента этого года. Почти не сомневаемся, что он окажется уморительно смешным и сохранит все то, за что мы полюбили «Лего. Фильм». ■

СИКВЕЛИЗАЦИЯ добралась и до анимационных лент. С каждым годом мы видим все больше продолжений







ЛУЧШИЕ СЕРИАЛЫ 2016-ГО

НОВИНКИ И ПРОДОЛЖЕНИЯ, КОТОРЫЕ СТОИТ УВИДЕТЬ

АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ, ПАВЕЛ ИЛЬИН, МИХАИЛ ШЕВКУН

Ушедший год порадовал массой новых сериалов, а также очередными сезонами уже полюбившихся шоу. И тех и других вышло немало, поэтому мы не стали смешивать новинки с продолжениями и собрали два разных топа. Первый посвящен сериалам, которые начали показывать в прошлом году. Второй топ – новые сезоны тех, за какими мы следим уже несколько лет.

ЛУЧШИЕ СЕРИАЛЬНЫЕ НОВИНКИ

Выбирать лучший телевизионный сериал года становится все сложнее, но ничего плохого в этом нет. Проблема в том, что сериалов снимают много, и хороших более чем достаточно. Чтобы выбрать самые интересные из начавшихся в 2016 году, мы обратились за помощью к нашим коллегам с сайта «Мир фантастики». Встречайте – пять главных сериальных новинок прошлого года!

5-Е МЕСТО: ПРОСТРАНСТВО

Канал **Syfy** обожает снимать фантастические сериалы про космос. Обычно выходит что-то средненькое (как **«Темная материя»**), но **«Пространство»** – главная удача канала за многие годы.

Экранизация книг Джеймса Кори радует сюжетом в духе нуарного детектива, интересным конфликтом Земли и ее колоний, а также хорошими спецэффектами. Космос тут показан без явного противоречия научным данным, убедительно изображена невесомость, а жители астероидов из-за низкой гравитации вырастают более худыми и хрупкими. Всем, кто истосковался по **«Светлячку»** и **«Вавилону-5»**, следует обратить внимание на «Пространство».

4-Е МЕСТО: НОЧНОЙ АДМИНИСТРАТОР

Популярному автору шпионских триллеров Джону Ле Карре везет на экранизации, однако **«Ночной администратор»** выделяется даже на этом фоне. Формат шестичасового мини-сериала позволил передать все достоинства прозы Ле Карре, а неспешная поначалу манера повествования ошарашивает зрителей лихими поворотами сюжета. Ну а заканчивается все ураганным финалом.

У сериала прекрасный режиссер – оскароносная датчанка Сюзанна Бир, – отличная операторская работа и великолепные декорации. Но главная изюминка «Ночного администратора» – в противостоянии центральных персонажей, сыгранных Хью Лори (**«Доктор Хаус»**) и Томом Хиддлстоном (**«Багровый пик»**). Обаяния этих двоих уже достаточно, чтобы обратить на новый сериал внимание.

3-Е МЕСТО: ХОЛИСТИЧЕСКОЕ ДЕТЕКТИВНОЕ АГЕНТСТВО ДИРКА ДЖЕНТЛИ

Доктор Кто и Шерлок обрели достойного соперника в лице чудаковатого детектива Дирка Джентли. Да и не простой это детектив, а холистический – то есть вместо улик Джентли ищет незримые взаимосвязи между событиями. И если Шерлок таскает за собой Бильбо, то Дирку достался Фродо – спутника детектива сыграл Элайджа Вуд.

«Детективное агентство Дирка Джентли» снят по мотивам книги Дугласа Адамса, автора юмористического фантастического романа «Автостопом по галактике», так что готовьтесь к путешествиям во времени, сумасбродным героям, внезапным поворотам сюжета и тоннам абсурдного юмора.

А РАЗВЕ БЫВАЮТ РЕМЕЙКИ ЛУЧШЕ ОРИГИНАЛА? ТЕПЕРЬ МЫ ЗНАЕМ: ДА. БЫВАЮТ ЛУЧШЕ, МУДРЕЕ, СЛОЖНЕЕ И ЗНАЧИМЕЕ

2-Е МЕСТО: ОЧЕНЬ СТРАННЫЕ ДЕЛА

Мистический сериал **«Очень странные дела»** взял все лучшее от фильмов Спилберга и Карпентера, романов Стивена Кинга и эпохи восьмидесятых. Тут есть маленький городок, зловещие эксперименты, девочка с суперсилами, призраки и параллельные миры. Это отчасти **«Твин Пикс»**, отчасти **«Инопланетянин»**, чуть-чуть **«Полтергейста»** и капелька **«Кэрри»**. Но из подобной смеси получилась не копия, а самобытная история в приятной атмосфере старого кино. В очередной раз – браво, **Netflix**!

Этого сериала не было в нашем топе самых ожидаемых. Но он оказался настоящим прорывом и совсем чуть-чуть не дотянул до звания сериала года. «Очень странные дела» открыли нам имена братьев Даффферов, придумавших эту историю, и замечательной юной актрисы Милли Бобби Браун, сыгравшей девочку Одиннадцатую. Да и вообще «Очень странные дела» – редкий случай, когда актеры-дети играют не хуже взрослых.

1-Е МЕСТО: МИР ДИКОГО ЗАПАДА

Когда канал **HBO** запускал сериал по мотивам фильма **«Мир Дикого Запада»**, все думали, что их ждет очередной ремейк. А разве бывают ремейки лучше оригинала? Теперь мы знаем: да. Бывают лучше, мудрее, сложнее и значимее.

Джонатан Нолан и его коллеги взяли из фильма Майкла Крайтона только место действия – тематический развлекательный парк, где богачи могут убивать безропотных андроидов. Все остальное – их собственные мысли о природе сознания и проблеме искусственного интеллекта. «Мир Дикого Запада» интригует тайнами и задает множество вопросов, но, в отличие от большинства таких сериалов, дает на них ответы. Первый сезон – вполне законченное произведение. Продолжение мы ждем не из-за нераскрытых тайн, а просто потому, что оно должно быть еще интереснее.

ФОРМУЛА УСПЕХА
современного сериала обязательно включает в себя шляпу. Шляпу, Карл!

«Мир Дикого Запада» – событие, сравнимое с премьерами **«Игры престолов»** и **«Ходячих мертвецов»**, и, несомненно, главный сериал прошедшего года.

ШЕСТЫМ СЕЗОНОМ СОЗДАТЕЛИ ДОКАЗАЛИ, ЧТО НЕ СОБИРАЮТСЯ ДОИТЬ «ИГРУ ПРЕСТОЛОВ» БЕСКОНЕЧНО

ЛУЧШИЕ СЕРИАЛЬНЫЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ

А что же с продолжениями старых сериалов? Их в 2016 году тоже появилось немало, определить среди них лучшие было невероятно сложно! После долгих споров нам и нашим коллегам из «Мира фантастики» удалось выбрать пятерку главных сериальных продолжений. Встречайте!

5-Е МЕСТО: МИСТЕР РОБОТ, 2-Й СЕЗОН

«Мистера Робота» невозможно смотреть фоном, настолько необычен этот сериал визуально. Каждый кадр дополняет сюжет и рассказывает о психологическом состоянии хакера Элиота и его друзей. И делает это очень необычными методами. Вот какое еще серьезное шоу может позволить себе серию в стиле ситкома 1980-х годов?

Второй сезон потерял в динамике и углубился в разделенное сознание Эллиота. Из главного героя он становится, по сути, второстепенным. Зато с другими персонажами происходит масса интересного. На тайное общество хакеров fsociety выходят агенты ФБР, а магнат Тайлер Веллек вынужден скрываться от бывших коллег и собственной жены, запутывая зрителя все сильнее и сильнее. Надеемся, что в следующем году сериал соберет новые награды, все актеры это заслужили.

4-Е МЕСТО: КРЕМНИЕВАЯ ДОЛИНА, 3-Й СЕЗОН

«Кремниевая долина» позиционирует себя как комедия, но вместе с тем это настоящее пособие для стартаперов. За пару сезонов начинающая IT-компания Pied Piper прошла через огонь и воду: война корпораций, воровство технологий, переманивание специалистов и многое другое. Этот сериал мы советуем обязательно посмотреть тем из вас, кто решился на создание собственной небольшой фирмы.

В предыдущем сезоне главные герои встретили самого страшного врага разработчиков – маркетологов. Теперь их противостояние позади, но команду «Кремниевой долины» наверняка ждут новые проблемы. Какие именно – узнаем уже весной.

3-Е МЕСТО: КАРТОЧНЫЙ ДОМИК, 4-Й СЕЗОН

В четвертом сезоне **«Карточного домика»** президент Фрэнк Андервуд наводит порядок в собственном штабе и готовится к выборам. Ему противостоит молодой сенатор-республиканец в исполнении Юэля Киннамана и оппозиция в собственной партии. Уходят в прошлое прежние союзы, Фрэнк предает тех, кто был с ним с самого начала, и еще не знает, что его соратникам придется научиться управлять страной без него.

Кевин Спейси, исполняющий роль Фрэнка, продолжает восхищать своей актерской игрой. А сюжет не теряет остроты и становится все более злободневным. От внутренней политики он медленно переходит ко внешней. Одной из главных тем четвертого сезона стал кризис на Ближнем Востоке. «Карточный домик» по праву считается флагманом Netflix, и мы с нетерпением ждем новых серий.

2-Е МЕСТО: ИГРА ПРЕСТОЛОВ, 6-Й СЕЗОН

После медлительного пятого сезона многие думали, что главный фэнтезийный сериал всех времен уже не тот. Но в шестом сюжет припустил так, что мы только успевали ахать. Создатели подтвердили теорию о родителях Джона Сноу. Мы узнали тайну Ходора, которая мигом превратила персонажа в мем. Битва бастардов стала одной из самых зрелищных сцен в истории сери-

ала. А финальный эпизод по жестокости и неожиданности сравним с Красной свадьбой.

Не всем такой поток откровений и сюрпризов пришелся по душе. Но, согласитесь, так лучше, чем тянуть волынку, пока не просядут рейтинги. Шестым сезоном создатели доказали, что не собираются доить **«Игру престолов»** бесконечно. Сериал действительно движется к финалу, который наверняка поразит нас.

1-Е МЕСТО: ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО, 3-Й СЕЗОН

Как нам тебя не хватало, **«Черное зеркало»**! Твоей зубастой сатиры на общество, сведенное с ума высокими технологиями и жаждой славы и комфорта. Твоих гаджетов дополненной реальности, похожих на всамделишную технику завтрашнего дня. Твоих злободневных тем, будто взятых из заголовков новостей, вроде интернет-шантажа и виртуальных рейтингов. И, разумеется, твоих неоднозначных героев, которых хочется сперва убить, а потом пожалеть.

Ты, конечно, изменился после возрождения и переезда на Netflix. В тебе стало меньше безысходности и больше надежды. Но в основе своей ты остался прежним. Добро пожаловать обратно в эфир. И спасибо сценаристу и продюсеру Чарли Брукеру, что он продолжает показывать нам наше темное отражение.

ПРОГНОЗ НА 2017 ГОД

В наступившем году нас ждет еще больше сериалов, у которых есть все шансы попасть в рейтинги лучших телевизионных шоу. Мало кто будет спорить с тем, что наибольший интерес вызывает третий сезон **«Твин Пикс»**, культового сериала 1990-х. Что же там такого готовит режиссер Дэвид Линч, мы узнаем в мае.

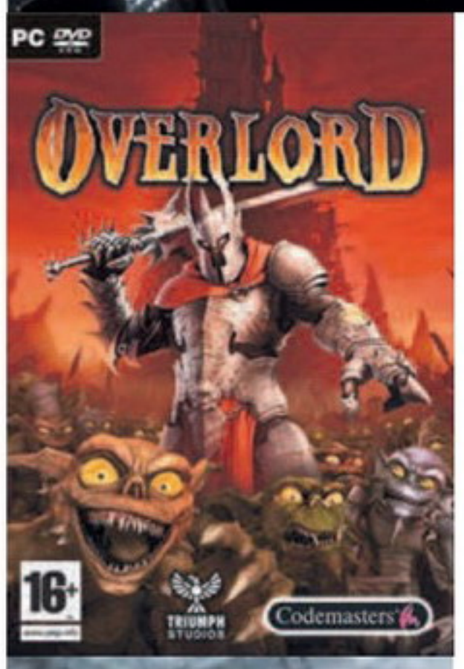
Немалый интерес вызывают **«Американские боги»**, телевизионная адаптация одноименного романа Нила Геймана. Над сериалом работают сценаристы Брайан Фуллер (**«Ганнибал»**) и Майкл Грин (**«Чужой: Завет»**), а главные роли исполняют Джиллиан Андерсон (**«Секретные материалы»**), Эмили Браунинг (**«Запрещенный прием»**), Криспин Гловер (**«Назад в будущее»**) и Петер Стормаре (**«Танцующая в темноте»**).

Том Харди вместе со своим отцом Чипсом Харди и режиссером Ридли Скоттом готовит нечто интересное, а именно – мини-сериал **«Табу»**. В восьми сериях нам расскажут, как искатель приключений Джеймс Кезиах Делейни пытается построить собственную колониальную империю в начале 1800-х.

CBS обещает вывести в эфир новый сериал, события которого развернутся во вселенной **«Звездного пути»**. О новом шоу известно мало. Впрочем, уж за сценарий точно можно не переживать – за него отвечает все тот же Брайан Фуллер (**«Ганнибал»**), работающий и над **«Американскими богами»**.

Netflix же продолжит развивать супергеройскую тему и запустит еще два сериала про персонажей Marvel – **«Железный Кулак»** и **«Защитники»**. Последний объединит сразу нескольких супергероев: помимо Кулака, в команду войдут Джессика Джонс, Люк Кейдж и Сорвиголова. Учитывая, что с прошлыми сериалами по вселенной Marvel у Netflix все было в порядке, беспокоиться за два новых проекта не стоит. ■

В 2017 ГОДУ нас ожидает сразу пара «Защитников». И хороший вопрос, каких именно в русскоязычном сегменте Сети будут обсуждать активнее



ШУТКИ В OVERLORD хороши. Сказываются отцовские гены?

НАСЛЕДНИЦА ПЛОСКОГО МИРА

ИНТЕРВЬЮ С РИАННОЙ ПРАТЧЕТТ

ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

Рианна Пратчетт – единственная дочь мастера юмористического фэнтези Терри Пратчетта. Она получила образование журналиста в Лондонском колледже коммуникаций, после чего начала сотрудничать с журналом Minx, где регулярно писала о новинках игровой индустрии. Впоследствии Рианна стала автором, а затем и редактором журнала PC Zone, а также сотрудничала с рядом крупных британских изданий уровня The Guardian.

В начале двухтысячных Рианна распрощалась с игровой журналистикой, чтобы попробовать себя в качестве сценариста. Первой игрой, созданной при ее участии, стала **Beyond Divinity**. Впоследствии Пратчетт работала над такими играми, как **Overlord**, **Mirror's Edge** и **Tomb Raider**. В начале 2016 года группа сценаристов **Rise of the Tomb Raider**, возглавляемая Рианной, была удостоена награды Гильдии сценаристов США в категории «Выдающиеся достижения в создании сценариев для видеоигр».

После смерти Терри Пратчетта в 2015 году Рианна заявила, что не станет писать новых романов о Плоском мире и не доверит это никому другому, – цикл завершен. Вселенная сэра Терри продолжит развиваться только во всевозможных адаптациях, над некоторыми из которых (например, телесериал **The Watch**) планирует поработать и сама Рианна.

Рианну Пратчетт по праву можно назвать одной из самых известных женщин и сценаристов игровой индустрии. Конечно, отчасти причиной тому служит знаменитая фамилия, но и собственных достижений у Рианны хватает. Она трудилась над такими громкими проектами, как **BioShock Infinite**, **Risen** и перезапуск **Thief**. К тому же Пратчетт регулярно выступает на различных фестивалях и конвентах, на одном из которых мы с ней и встретились.

ОТ СТАТЕЙ К СЦЕНАРИЯМ

Прежде чем стать сценаристом, вы сделали себе имя в качестве игрового журналиста. Расскажите, пожалуйста, что привело вас в игровую прессу?

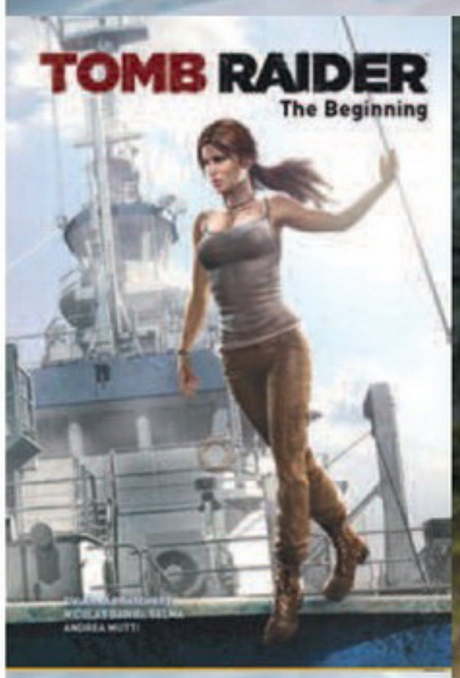
Я получила журналистское образование, и на последнем курсе начала сотрудничать с женским журна-

лом Minx. Его читали преимущественно молоденькие девушки, так что он был более смелым и рокенрольным, чем большинство других изданий того времени, ориентированных на женскую аудиторию. Журнал начал публиковать материалы о видеоиграх, и, зная, что я к ним неравнодушна, редакция поручила мне ими заниматься. Это продолжалось на протяжении нескольких номеров, но затем Minx радикально сменил свою политику и стал таким же, как все прочие женские журналы. Так что статьи об играх перестали появляться на его страницах, но я успела заявить о себе в индустрии. Издатели игр продолжили приглашать меня на свои презентации и присылать мне копии новинок. В то время игровые журналистки были большой редкостью, поэтому, думается, специалисты по связям с прессой уделяли мне особое внимание. Мне и самой хотелось продолжить писать об играх, и я устроилась автором в PC Zone – британский журнал о компьютерных играх, выходивший на протяжении семнадцати лет. К сожалению, ныне он прекратил свое существование.

Как получилось, что вы сменили сферу деятельности и занялись написанием сценариев?

Я проработала в PC Zone несколько лет и доросла до позиции редактора, но затем решила уйти из журнала, чтобы работать в качестве фрилансера. Меня никогда особо не привлекала офисная работа, но я посвятила ей часть своей карьеры, чтобы получить опыт и обзавестись контактами в индустрии. И вскоре со мной связалась **Larian Studios**, которая искала писателя для работы над Beyond Divinity. Сюжет игры уже был написан, но его автором был немец, и разработчики хотели, чтобы англоязычный редактор прошелся по сценарию. Я сделала это, а также немного дополнила историю игры. А еще написала небольшую повесть, которая перекидывала сюжетный мостик от предыдущей части к Beyond Divinity. Это был интересный и увлекательный проект, но в то же время и непростой, ведь истории в ролевых играх очень глубокие и многогранные, так что приходится учитывать множество нюансов. Поэтому я решила передохнуть от RPG и поискать работу над игрой другого жанра. Я воспользовалась накопившимися в индустрии связями, чтобы дать знать разработчикам, что теперь занимаюсь сценариями и открыта к новым предложениям. Идея сработала, и они действительно стали поступать.

ПЕРЕД БЕСЕДОЙ
мы подарили Рианне экземпляр нашего журнала



ПРАТЧЕТТ НАПИСАЛА сценарии для серий комиксов для Tomb Raider и Mirror's Edge, рассказывающих о событиях, которые предшествуют началу игр

Можно ли назвать игровую журналистику хорошей школой для тех, кто хочет заниматься разработкой игр, или ваш пример скорее исключение?

Я считаю, что игровая журналистика действительно может служить хорошим первым шагом для будущих разработчиков. В ней вы учитесь разбираться в играх, заглядываете за кулисы разработки, общаетесь с сотрудниками студий и узнаете, чем они занимаются. В этом плане игровые журналисты находятся в куда более выгодном положении, чем, допустим, коллеги из мира кино. Им не так часто удается попасть на съемочную площадку и в деталях узнать, как идет работа над фильмами, ведь киностудии не слишком любят раскрывать свою внутреннюю кухню. В отличие от них, игровые компании регулярно приглашают к себе журналистов во время работы над проектами, отвечают на вопросы и дают познакомиться с ранними версиями игры. Это дает представление о том, как создаются игры и как построены процессы в разных студиях, а также позволяет завести полезные связи в индустрии. Думаю, не случайно, что сразу несколько бывших сотрудников PC Zone теперь работают в игровых компаниях.

СЮЖЕТНЫЕ ПОВОРОТЫ

Вы занимались играми и с линейными, и с разветвленными сюжетами. Для вас, как для сценариста, такие проекты сильно отличаются друг от друга?

В играх с ветвящимся сюжетом, безусловно, гораздо сложнее контролировать и увязывать между собой все элементы игрового процесса. В то же время такие проекты дают куда больше простора для развития персонажей и историй. С другой стороны, в играх с более линейным сюжетом, например **Heavenly Sword**, можно сделать акцент на подаче истории и кинематографичности.

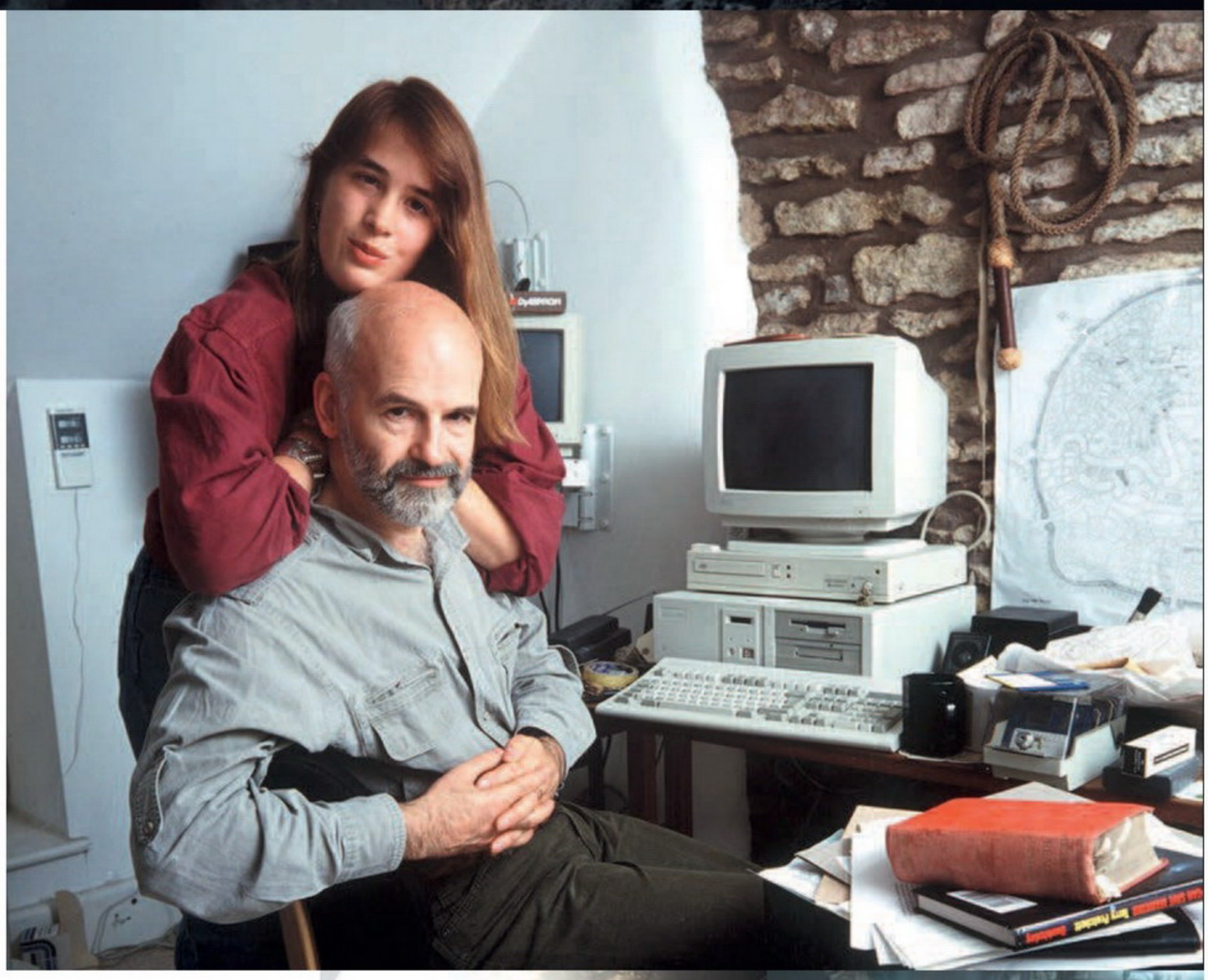
Вы писали сценарий для Overlord. Таких ярких комедийных игр выходит очень немного. Почему разработчики редко берутся за шутливые проекты?

Думаю, есть несколько причин. Комедийный жанр вообще непростой. В играх ситуация усложняется тем, что в них ход событий зачастую зависит не только от разработчиков, но и от игрока, а потому уместно шутить в них значительно труднее, чем в кино или книгах.

Кроме того, пока разработчики отдают предпочтение сюжетам с конфликтами и драмой, а не обилием комичных ситуаций. Например, **Crystal Dynamics** специально просили обойтись без юморных комментариев, которыми Лара сыпала в предыдущих играх, чтобы не сбивать серьезный тон повествования.

Серия Overlord стоит особняком, ведь юмор в ней пронизывает все аспекты игры. Он не только в сценарии, но и в облике персонажей, дизайне уровней, озвучке, музыке и, конечно, геймплее. Они дополняли друг друга и, по-моему, именно поэтому игры этой серии получились по-настоящему смешными. Мне кажется, не так уж важно, идет речь о комедии, драме или триллере, – лучшие игры получаются, когда разработчики исповедуют описанный мною подход, при котором все составляющие игры гармонично сочетаются и работают на общую идею. И Overlord может служить тому наглядным примером.

Джон Кармак как-то сказал: «Сюжет в игре – как сюжет в порнофильме. Он должен быть, но он не так уж важен». Думаю, многие с ним не согласятся. Но, если подобное говорит знаменитый разработчик, получается, играм еще надо доказывать,



что с их помощью можно рассказывать не менее сильные истории, чем в кино или литературе?

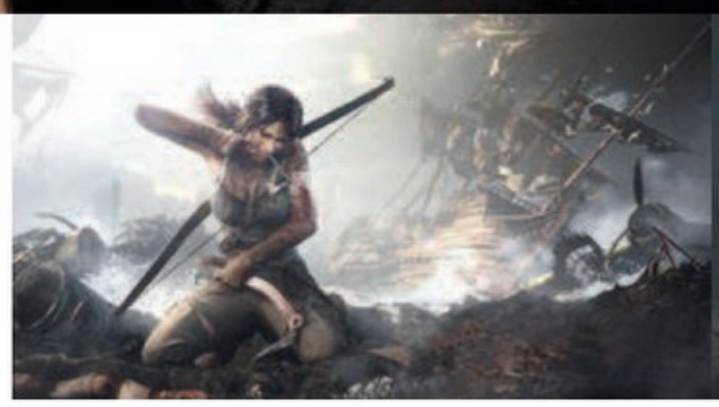
На мой взгляд, уже есть немало игр, которые своими сюжетами не уступают фильмам и книгам. Правда, как мне кажется, это повествование несколько иного плана, нежели в других видах медиа. Скажем, когда вы сидите в кино, вам рассказывают историю, но вы остаетесь просто сторонним наблюдателем, который сам в нее не погружен. В играх же вы оказываетесь в центре повествования и зачастую своими решениями или поступками можете влиять на развитие сюжета и окружающий мир. Я считаю, это делает игры уникальными, потенциально очень сильным инструментом для того, чтобы создавать и рассказывать истории; в то же время разработчики пока только начинают раскрывать потенциал игр в плане повествования. Что вовсе не удивительно – наша индустрия, если сравнивать ее с кино или телевидением, еще очень молода.

Но я, конечно, не согласна с Джоном Кармаком. Возможно, не всем играм нужны сюжеты, но и таких, в которых он не менее важен, чем геймплей, хватает. И, разумеется, я за то, чтобы над историями в играх трудились авторы, понимающие их значимость.

ВОР И РАСХИТИТЕЛЬНИЦА

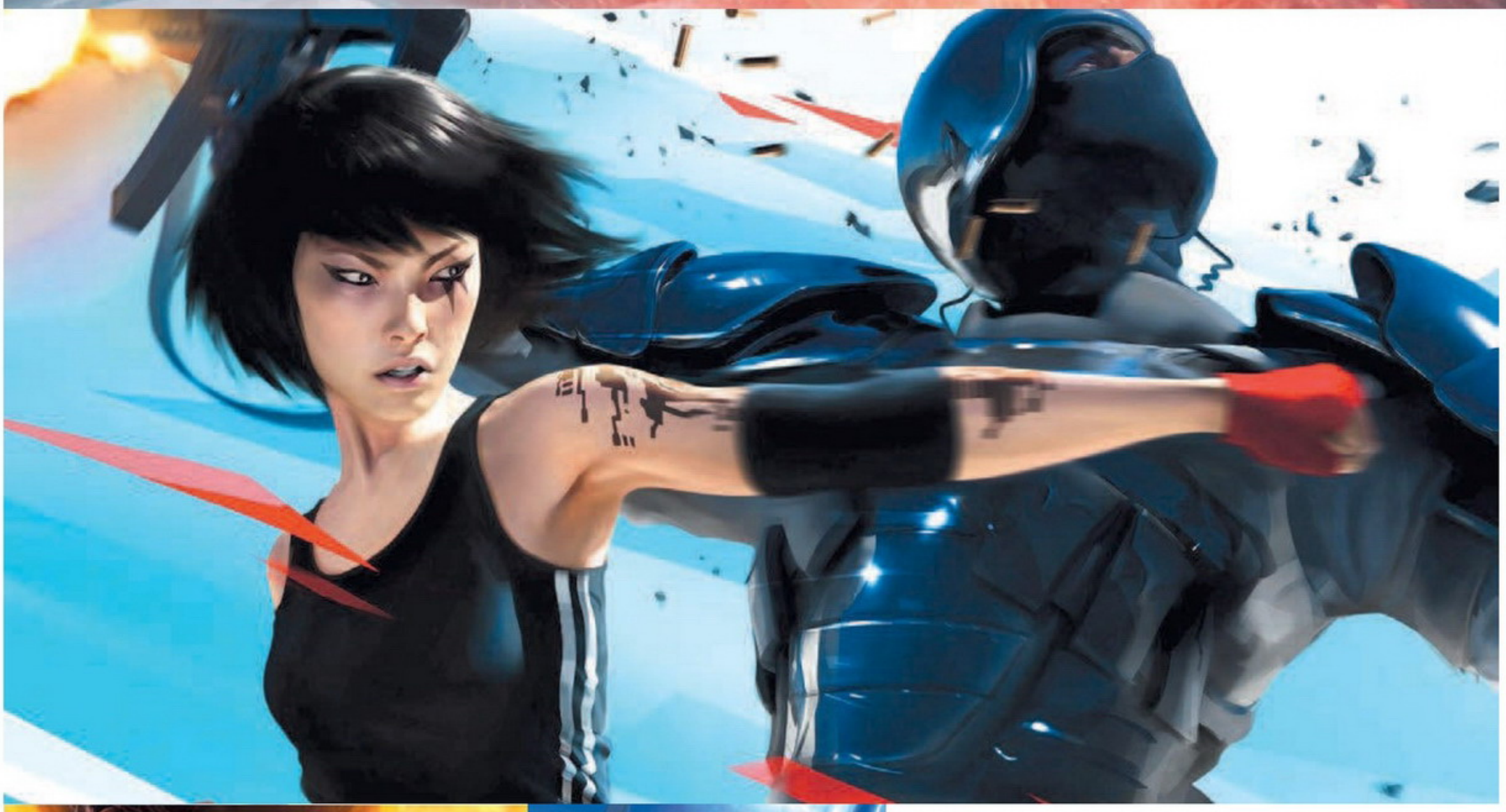
Вы участвовали в перезагрузке двух знаменитых сериалов – Tomb Raider и Thief. Не могли бы вы рассказать, как работали над переосмыслением образов Лары Крофт и Гаррета?

С самого начала в Crystal Dynamics было четкое представление, какой они хотят видеть новую Лару Крофт: молодая и неопытная девушка, которая делает первые шаги на пути к тому, чтобы стать расхитительницей гробниц. Лара только начинает раскрывать в себе такие качества, как отвага и находчивость, и мне, как сценаристу, было очень интересно показать становление героини. Моим вкладом в ее образ на том раннем этапе было придание Ларе приземленных человеческих черт. Хотелось, чтобы она выглядела живым человеком, который знаком с обычными проблемами вроде необходимости трудиться на паршивых работах для оплаты обучения, а не эдакой женской версией Джеймса Бонда, лихо сметающей любые препятствия с помощью оружия и гаджетов. И это, как мне кажется, очень хорошо сочеталось с видением разработчиков.



ПО СЛОВАМ РИАННЫ, интерес к компьютерным играм привил ей отец

Что касается Гаррета, то о нем я говорю нечасто. Thief оказался очень тяжелым проектом, даже, пожалуй, самым сложным из всех, над которыми мне доводилось трудиться, и я покинула его примерно за год до выхода игры. По ходу разработки планы и приоритеты команды постоянно менялись, – это не позволяло мне и остальной команде, отвечавшей за сюжет, сделать историю такой, как нам хотелось. Для меня это было очень болезненно, ведь я очень рвалась поработать над историей Гаррета. Я очень люблю оригинальную Thief и, когда узнала, что **Eidos** собирается воскресить легендарную серию, тут же стала узнавать, можно ли поучаствовать в разработке. Могу сказать, что мне хотелось, чтобы Гаррет остался примерно таким



РИАННА ПРАТЧЕТТ
часто работает над играми с протагонистами-женщинами

же героем, как в старых играх. Но образ персонажа зачастую зависит от геймплея, а каноны жанра заметно изменились со времен выхода первых частей Thief. В них игрока не вели за руку, а давали самому разобраться, что же делать. Теперь же в больших проектах игроков обычно на каждом шагу сопровождают подсказки, облегчающие прохождение. И это, конечно, меняет то, как вы воспринимаете героя.

В Rise of the Tomb Raider Лара ищет легендарный Китеж-град. Как было принято решение отправить расхитительницу гробниц в Россию?

Этим занималась не я, а коллеги из Crystal Dynamics. В случае с обеими частями Tomb Raider решение о том, где будут разворачиваться события и какие древние секреты Лара попытается раскрыть, принималось на стадии препродакшена, до того, как я бралась за работу. Сбором и исследованием материалов по истории и мифологии тоже занималась сама студия, а я уже использовала изыскания коллег.

Недавно к Rise of the Tomb Raider вышло дополнение для очков виртуальной реальности. Как вы считаете, изменит ли эта технология повествование в играх?

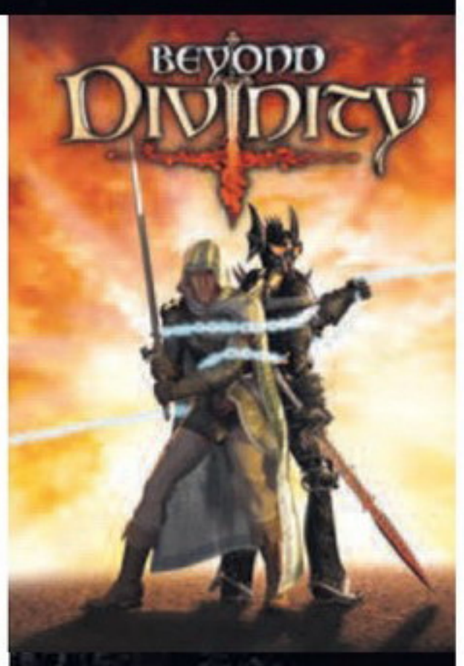
Я думаю, виртуальной реальности предстоит проделать долгий путь, чтобы стать массовым развлечением. И еще больше времени пройдет, прежде чем увидим, как виртуальная реальность меняет повествование в играх. Мне пока сложно представить, как это будет выглядеть, но, полагаю, опыт будет сильно отличаться от того, что предлагают современные игры. Виртуальная реальность определенно дает разработчикам новые возможности. Например, в управлении вниманием игрока. Мне в голову приходит аналогия с иллюзионистами, которые умеют заставить зрителя смотреть туда, куда нужно им. Мне кажется, будет очень любопытно, если разработчики научатся с помощью виртуальной реальности делать нечто подобное. И это только один из множества вариантов использования технологии.

НЕДОВЕРИЕ И ПАРКУР

Вам доводилось заниматься не только состоявшимися сериалами, но и участвовать в создании новых – вспомним Mirror's Edge. Если не ошибаемся, вам игра обязана своим миром. Насколько богатый простор для творчества оставила вам компания DICE?

Не так уж и много, ведь, когда **DICE** пригласила меня поработать над игрой, студия уже определилась с тем, какой в Mirror's Edge будет геймплей. Но в этом нет ничего страшного, игровой процесс почти всегда первичен, сценарий приходится подстраивать под него, а не наоборот. И геймплей определяет способности главного героя, что ставит сценариста в необычные условия, когда возможности персонажа оказываются ему не подвластны. В книгах или кино такое происходит нечасто – словно уже созданы декорации для фильма, и только после этого сценарист начинает расписывать, что в них будет происходить. А в играх приходится создавать образ персонажа на основе того, что ты знаешь о его способностях. По сути, процесс оказывается вывернут наизнанку: зная, что будет происходить на экране, ты стараешься создать подходящего героя.

В случае с Mirror's Edge уже были придуманы и уровни, и основные механики, и мир, и внешность глав-



ПЕРВОЙ ИГРОЙ, над которой работала Рианна Пратчетт, стала Beyond Divinity

ных героев. Но на тот момент никто из разработчиков не знал, как живут люди, в придуманном ими футуристическом городе или почему Фейт путешествует по нему с помощью паркура. Чтобы ответить на эти вопросы, меня и пригласили. И, как мне кажется, история, которую написали я и другие члены команды, занимавшиеся сюжетом, очень хорошо сочеталась с визуальной стилистикой и геймплеем Mirror's Edge. Впоследствии я еще немного дополнила игровой мир в серии комиксов, которая рассказывала о приключениях Фейт до событий Mirror's Edge.

У вас есть опыт работы режиссером озвучания. А когда вы пишете сценарии, то представляете, как будут звучать ваши герои?

У меня на самом деле не такой большой опыт – в качестве режиссера озвучания я работала только над играми из серии Overlord. Очень здорово было получить чуть больше контроля над тем, какими персонажи предстанут перед игроками. На мой взгляд, вообще очень хорошо, если сценаристов приглашают на озвучку, чтобы они могли ответить на вопросы, возникающие у актеров, как лучше сыграть ту или иную сцену. И, конечно, в тех случаях, когда понятно, кто будет озвучивать персонажа, я держу это в уме, работая над сценарием, – помогает лучше представить героя. Так, к примеру, было в случае с Tomb Raider: Камиллу Ладдингтон выбрали на роль Лары еще до того, как меня пригласили в проект, и я могла представить, как будет звучать голос героини. По-моему, Камилла прекрасно сыграла молодую Крофт и сумела показать ее развитие по ходу игры. Когда стартовала работа над Rise of the Tomb Raider, актеров на новые роли также подобрали очень быстро, и это определенно помогло сформировать образы персонажей.

И в завершение нашей беседы вопрос о Плоском мире. В девяностых годах прошлого века вышло несколько замечательных компьютерных игр по книгам вашего отца. Есть ли шанс, что мы увидим новые игровые адаптации романов о Плоском мире?

Прежде всего я бы хотела сделать старые игры доступными для современных игроков с помощью таких сервисов, как **GOG.com**. Сделать это не так-то просто, учитывая, что студии, создавшие их, давно закрылись и приходится копаться в контрактах, чтобы разобраться, кому сейчас принадлежат права.

Что касается появления новых игр, они смогут появиться, если найдется разработчик, который сможет достойно перенести Плоский мир на экраны мониторов. Конечно, если это произойдет, мне и самой придется с головой погрузиться в создание игры. А мне сейчас интереснее заниматься собственными проектами, чем такой адаптацией. Возможно, если бы не существовало замечательных двух частей **Discworld** и **Discworld Noir**, я бы с куда большим энтузиазмом относилась к идее создания игр по «Плоскому миру». В любом случае, пока ко мне не обращались компании, которым я была бы готова доверить разработку такой игры.

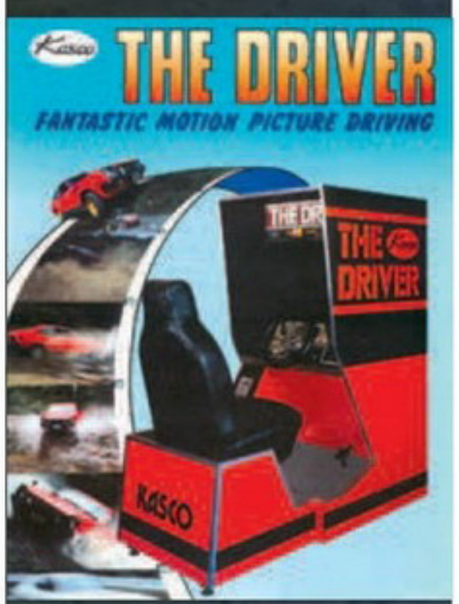
■■■

Вскоре после нашей беседы Пратчетт объявила, что прощается с Ларой Крофт и не будет больше работать над серией Tomb Raider. Чем дальше займется Рианна – пока не известно, так что нам остается лишь строить предположения. ■

PRESS X TO WIN

ИСТОРИЯ QUICK TIME EVENT

СЕМЁН КОСТИН



С ЭТОГО АВТОМАТА
все и началось

Многие считают, будто QTE массово появился в седьмом поколении консолей. Более продвинутые игроки помнят, как QTE начинал свой путь во времена PlayStation 2 и Dreamcast. Оба утверждения верны, но только с позиции массового использования QTE в играх.

Однако корни не любимого многими игрового элемента тянутся с далеких, почти что доисторических времен, когда бал правили игровые автоматы, а на консольном рынке лидирующую позицию занимала Atari 2600. Еще не появилась первая домашняя консоль от **Nintendo**, а всплывающие стрелочки и кнопки уже существовали...

ОТ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ ДО ТЕЛЕВИЗИОННЫХ ИГР

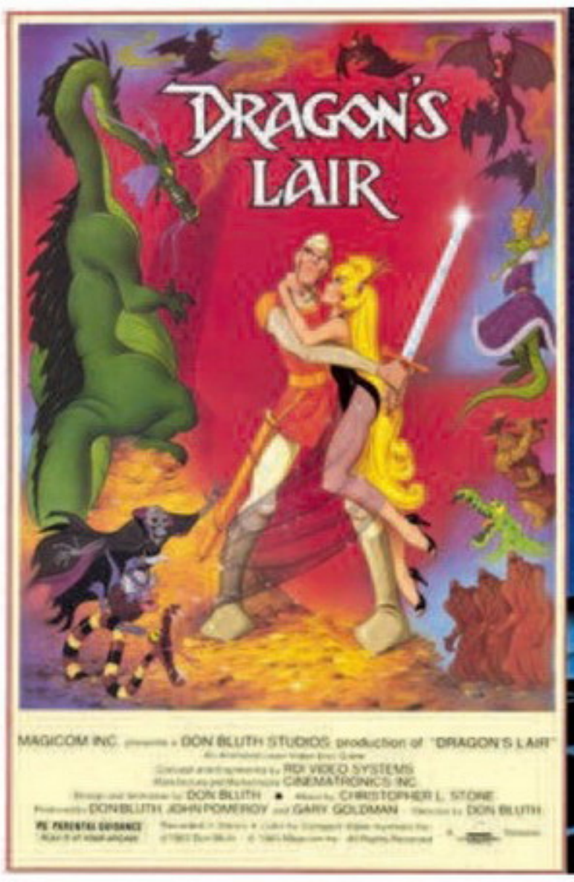
В 1979 году вышел аркадный автомат **The Driver** от японской компании **Kasco**. Игра была революционна в том плане, что вместо векторной графики или простейших одноцветных спрайтов в ней использовали заранее записанное видео. Сейчас это трудно представить, но в аркадном автомате крутились две катушки с пленкой! Основная цель игры заключалась в том, чтобы догнать другой автомобиль и не врезаться. По углам автомата мигали лампочки, указывающие направление, а звуковым сигналом предупреждали о местах, где нужно затормозить.

Значительно позже выйдет домашняя версия для формата Laserdisk (предок компакт-диска, форматов Video CD и DVD). В этой версии по краям видео всплывали иконки со стрелочками и знаком тормоза. Именно в The Driver появились зачатки геймплейных элементов, которые позже получат аббревиатуру QTE.

The Driver остался забытым раритетом, поэтому долгое время считалось, что первой игрой с элементами QTE была **Dragon's Lair**. Ее создатели – геймдизайнер Рик Дайр, а также аниматоры Дон Блут и Гэри Голдман.

С ранних лет маленький Дон Блут заболел диснеевскими мультфильмами. Он срисовывал героев мультипликационных картин с экрана в тетрадь, а также копи-

ТВОРЦЫ
собственной персоной



ровал рисунки со всех диснеевских комиксов, которые попадались под руку. В юном возрасте он уже понимал, что хочет работать аниматором и трудиться на студии Диснея. Удача улыбнулась ему в 1959 году, когда его взяли на роль помощника ассистента в «Спящей красавице». Постепенно он продвигался по карьерной лестнице, работая над анимацией персонажей в мультфильмах «Меч в камне», «Робин Гуд» и «Винни Пух».

В конце 1970-х на студии Диснея произошли кардинальные изменения. Была переосмыслена классическая анимация, студия активно начала использовать аутсорсинг, пошел упор на удешевление анимации. Блут понял, что здесь ему уже не место, и решил уйти вместе с небольшой командой коллег, включая его закадычного друга – аниматора Гэри Голдмана.

Блут основал собственную студию (и не одну), где снял замечательные мультфильмы «Секрет крыс», «Анастасия», «Все псы попадают в рай», «Земля до начала времен», «Американский хвост» и другие. В 1982 году Рик Дайр, главный геймдизайнер молодой компании **Advanced Microcomputer Systems**, увидел «Секрет крыс» Блута в кинотеатре. На тот момент Дайр как раз искал анимационную студию для своего проекта Dragon's Lair, а к самой игре уже была продумана вся механика и созданы первые раскадровки. Дайр связался с Блутом, и тот вместе со своей командой достаточно быстро согласился нарисовать всю мультипликацию для игры.

Игру выпустили одновременно для аркадных автоматов и видеопроигрывателей формата Laserdisk. Общие затраты на производство Dragon's Lair составили миллион долларов, и это при учете сильной экономии. Так, например, всех персонажей озвучивали сами аниматоры и разработчики.

В Dragon's Lair вы управляли храбрым рыцарем Дирком, который должен спасти похищенную драконом принцессу и, соответственно, победить дракона в его логове. Игровой процесс Dragon's Lair сводился к быстрым и четким нажатиям кнопок в нужный момент. Сделал все правильно – показали следующий ролик, продвинулся вперед. Ошибся – потерял жизнь, смотри ролик со своей смертью.

Игра имела ошеломительный успех в аркадных залах и заняла почетное первое место в топе самых популярных игр 1983 года. Популярность ее была обусловлена первоклассной анимацией, а также сложным, затягивающим геймплеем, так как от игрока требовалась молниеносная реакция. Также присутствовала нелинейность, ведь в случае смерти вы начинаете не с того места, где погибли, а с совершенно другой комнаты.

ЭТУ СЦЕНУ
вы будете видеть чаще, чем надпись «YOU DIED» в серии Dark Souls

ПОСТЕРЫ для различных платформ

ВАРИАНТЫ QTE-сцен

НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР сложной дилеммы

На сегодняшний день Dragon's Lair считается рекордсменом по количеству переизданий и разномастных версий. Сейчас их больше шестидесяти, и последней стала Steam-версия, где качественно отреставрировали анимацию и растянули картинку до HD-разрешения.

ПРОДОЛЖЕНИЕ БАНКЕТА

Спустя год Блут и Дайр выпустили **Space Ace** – полноценную продолжательницу традиций, заложенных в Dragon's Lair. Геймплей остался неизменным, а вот сеттинг сменился с фэнтезийной сказки на космические приключения в духе Флэша Гордона.

Что же до дальнейших игр от Advanced Microcomputer Systems, то у компании все закончилось печально. Они взялись за разработку **Dragon's Lair 2**, но не рассчитали силы, влезли в долги и обанкротились. Игра вышла в свет только в 1991 году при поддержке **Leland Corporation** и имела ограниченное распространение вследствие малого количества произведенных аркадных автоматов.

Появление подражателей и игр-клонов от других компаний не заставило себя долго ждать. Быстрее всех идею подхватила **Stern**, выпустившая в том же 1983 году, всего лишь через несколько месяцев после релиза Dragon's Lair, странную **Cliff Hanger**. Спешка была связана с тем, что в Stern решили не изобретать велосипед и купили анимацию у японцев. Видеоряд состоял из нарезки кадров фильма режиссера Хаяо Миядзаки «Люпен III: Замок Калиостро» и картины Сёдзи Ёсикавы «Люпен III: Тайна Мамо».

Успеха на лазердисках игра не добилась, да и выглядит Cliff Hanger как вольное надругательство над франшизой **Lupin III**. Всех персонажей переименовали и так плохо озвучили, что местами через английскую озвучку слышны японские фразы.

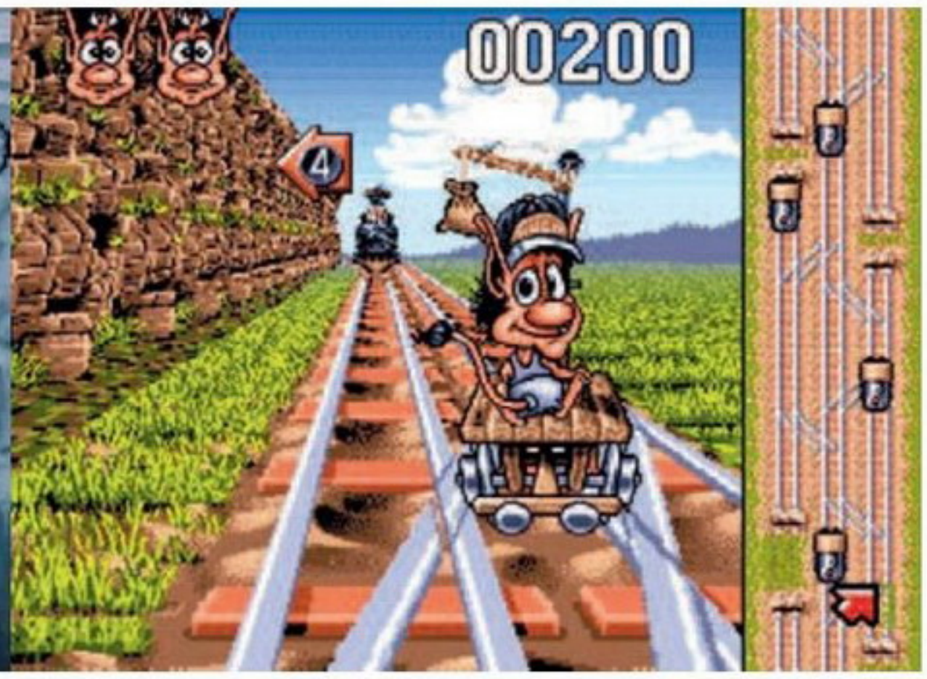
В 1980-е вышло еще несколько игр от разных американских компаний, но ярче всего отметились японцы из **Taito**, **Data East** и японского подразделения **Universal**, выпустившие **Ninja Hayate**, **Road Blaster**, **Time Gal** и **Super Don Quix-ote**. Высококачественный видеоряд для всех игр создавала прославленная анимационная студия **Toei Animation**.

Super Don Quix-ote и Ninja Hayate, по сути, недурственные клоны Dragon's Lair. Лишь сеттинг в Ninja Hayate поменялся – с фэнтезийной сказки на японский фольклор. Теперь принцессу похитил демон, а воевать пришлось со скелетами-самураями, ниндзя, тэнгу и прочими колоритными персонажами.

С выходом Time Gal в жанре аркадных интерактивных забав появились небольшие изменения. В определенные моменты игры экран ненадолго замирал, предлагая игроку угадать правильный выход из ситуации.

Так сразу и не догадаешься, что лучше – ретироваться, пойти напролом, помолиться всем богам или увернуться. Time Gal, наверное, самая «анимешная» игра из всех перечисленных. Управляем мы храброй и немного сумасбродной девушкой, которая вынуждена путешествовать во времени, вечно попадая в забавные передряги. Внешность героини вдохновлена инопланетянкой Лам из комедийного аниме-сериала Urusei Yatsura первой половины 1980-х.

В свою очередь, в Road Blaster семья главного героя была убита бандой отморозков, а сам он вышел на большую дорогу с целью отомстить. На игру сильно повлияли первые две картины франшизы «Безумный Макс». На каждом этапе вы участвуете в погонях, а цель пого-



«ЭЙ, ДРУЖИЩЕ! Так мы быстро проиграем!»

ни – уничтожить вражеский транспорт. К стрелочкам добавился прицел, который нужно наводить на вражескую машину, когда рамочка начинает мигать.

А ТЫ ЗВОНИЛ КУЗЕ?

В первой половине 1990-х QTE появились в довольно необычной форме. В 1990 году датская компания **ITE** запускает телевизионную передачу про тролля Hugo. В России многие знают его под именем Кузя (из культовой передачи «Позвоните Кузе», которую показывали на РТР с 1997 по 1999 год).

Сюжет игры отчасти напоминает о Dragon's Lair, только теперь вы спасаете семью тролля из цепких лап злой ведьмы. Суть интерактивной передачи проста: нужно всего лишь дозвониться до прямого эфира, перевести телефон в тональный режим и начать игру.

В качестве геймпада игрок использовал цифровые кнопки телефона, иконки которых всплывали на экране. Вроде бы просто звучит, а на деле – сплошное минное поле. Дозвониться было очень тяжело, почти нереально. Я не пропускал ни одного выпуска передачи и занимал домашний телефон, названивая без остановок. Ни мне, ни моим друзьям так и не удалось попасть в прямой эфир. И неудивительно, ведь на передачу звонили тысячи детей по всей стране, надо было обладать исключительной везучестью, чтобы дозвониться.

К тому же в те времена далеко не у всех были телефоны с поддержкой тонального режима, а отдельные смельчаки пытались звонить с дискового! Идея игры по домашнему телефону поражает до сих пор. Какой уровень отклика у игры? А если ты звонишь, например, из Челябинска в Москву, то какое будет качество связи?

Все игры серии Hugo отличаются большим разнообразием в плане места действия: поездка на мотоцикле по горным серпантинам, полеты на самолете над горой, альпинизм, подводные заплывы по речке и многое другое. Порты телевизионных игр позже появились на разных консолях и даже на PC, а новые игры в серии до сих пор выходят каждый год, правда, уже на мобильных телефонах.

К началу 1990-х интерактивные мультипликационные игры для аркадных автоматов давно отжили свое. Несмотря на то, что с выходом Sega CD резко выросло количество Full Motion Video-игр, не вышло почти ни одного стоящего или заметного продукта, где основным геймплейным элементом стали бы QTE. По большей части порты хитов из восьмидесятых выпускали на вышеупомянутую Sega CD, Panasonic 3DO и даже первую PlayStation.

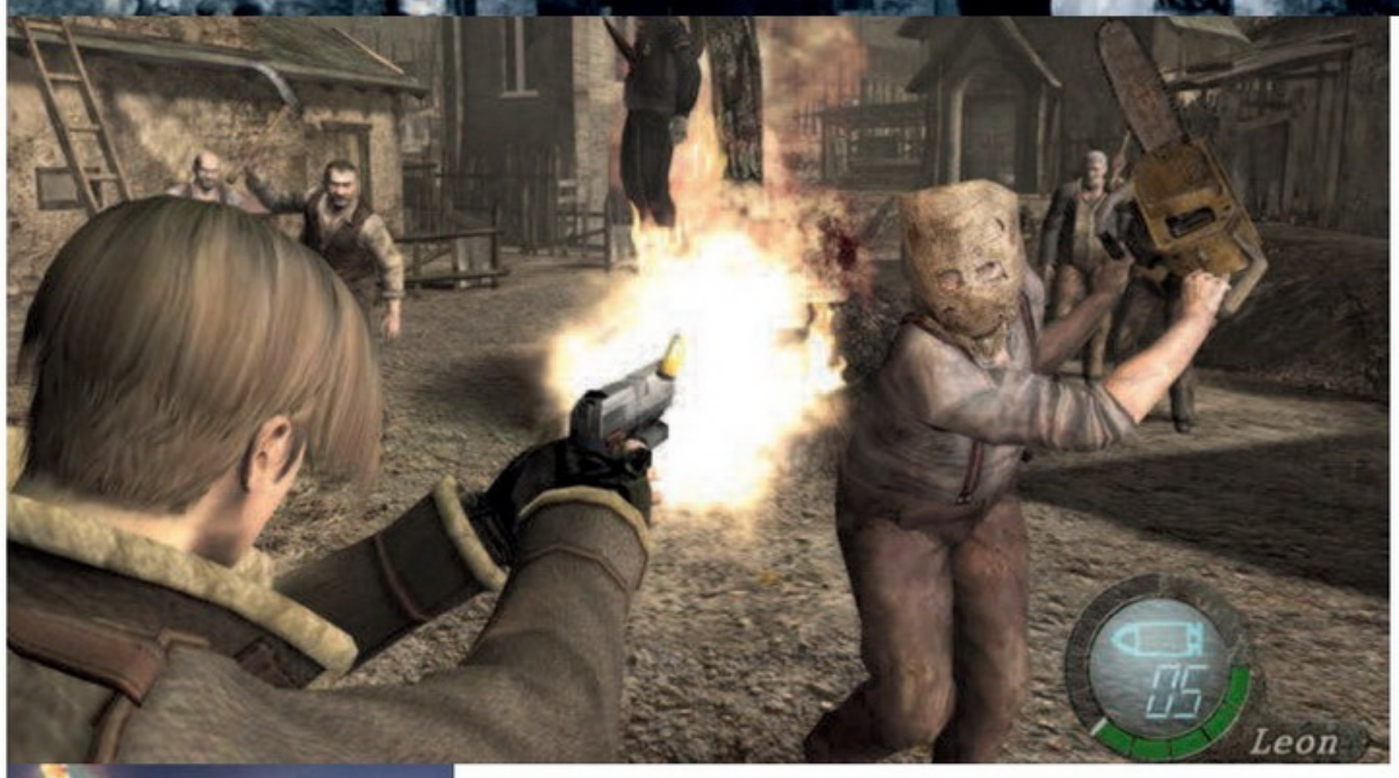
QTE в играх девяностых не вымер, его просто редко использовали. Пожалуй, самым ярким примером местечкового использования QTE будет первая часть **Metal Gear Solid**. В одной из сюжетных сцен Солида Снейка пытают, а игрок должен в это время со всей силы дубасить по определенной кнопке. Сцена стала пыткой во всех смыслах, ведь Кодзима намеренно хотел, чтобы игрок почувствовал физическую боль при ее прохождении.

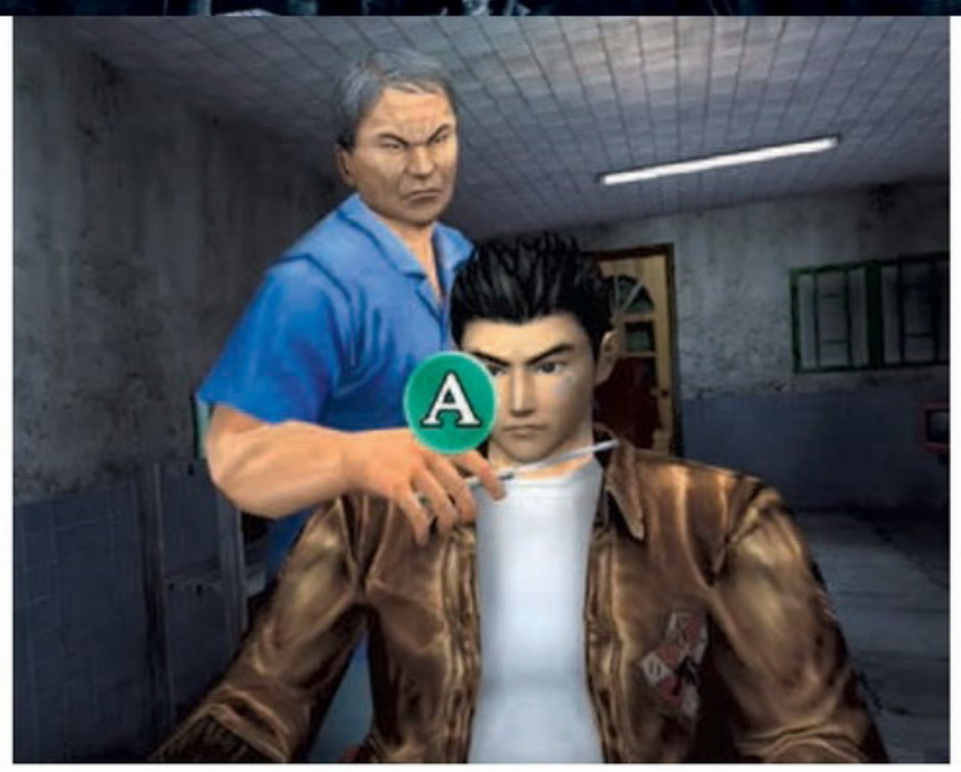
После прохождения палец будет буквально болеть... конечно, если игрок выдержит все пытки. Если же не выдержит и решит сдаться, ему покажут неканонич-

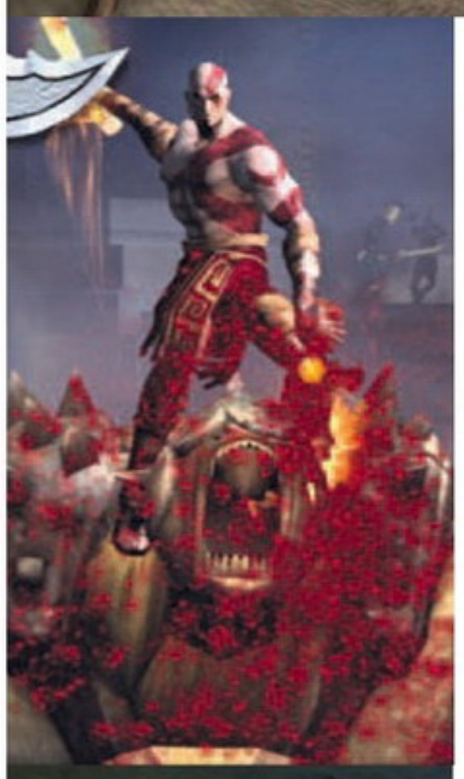
СОБИРАЕМ МЕШОЧКИ и вовремя нажимаем на стрелки, чтобы избежать столкновения с поездом

ИГРЫ-ПОРТЫ НА SEGA CD в студии Time Gal зачем-то покадрово перерисовали в виде спрайтовых роликов

САМАЯ ПЕРВАЯ Metal Gear Solid – великая и местами… болезненная







В ОДНОЙ ИЗ СЦЕН нужно проявить самообладание и не нажимать на кнопку

ИГРЫ ОТ TELLTALE GAMES – одни из самых «заQTЕрованных» среди современников

ную плохую концовку, в которой важный для сюжета персонаж умирает. Это стало первым случаем в игровой индустрии, когда QTE-испытание влияет не только на концовку, но и на достаточно значимую часть сюжета.

ОТ ВОЗРОЖДЕНИЯ ДО НЕНАВИСТИ

Вполне возможно, QTE так и остались бы устаревшим и редко используемым игровым элементом, если бы в 1999 году не вышла великолепная **Shenmue** от японского геймдизайнера Ю Судзуки. Судзуки можно считать «вторым отцом» QTE после Рика Дайра, так как именно он придумал термин Quick Time Event и показал этот прием в Shenmue в том виде, в котором мы знаем его сегодня. Благодаря детищу Судзуки резко выросла планка кинематографичности в играх.

Из-за неправильного нажатия на кнопку герой не лишится жизни, а лишь словит пару тумаков или споткнется во время погони, сбавив темп. В вышедшей через два года **Shenmue 2** Судзуки добавил комбинированные QTE, представляющие собой быстрые последовательные нажатия нескольких кнопок (изредка – двух кнопок одновременно).

Но массово QTE начали появляться в играх ближе к закату шестого поколения консолей. Отправной точкой популяризации QTE в видеоиграх можно считать 2005 год. Сначала ярко отметился **Resident Evil 4**, вышедший в январе 2005-го на Nintendo GameCube. Геймдизайнер Синдзи Миками использовал QTE во многих эпизодах RE 4 – от сцен вроде той, когда нужно убежать от гигантского камня, до битв с боссами.

Спустя два месяца вышла первая часть серии **God of War**. Многие важные геймплейные элементы в ней завязаны только на QTE, будь то битва с боссом или поднятие тяжелой двери.

Под конец 2005 года французская студия **Quantic Dream** и геймдизайнер Дэвид Кейдж возродили жанр интерактивного кино в своем проекте **Fahrenheit**. Игра большей частью состояла из QTE, а игроку все время приходилось быть начеку. Некоторые QTE-сценки затягивались на несколько минут! Позже Quantic Dream выпустит нашумевшую **Heavy Rain**, где к классической механике добавит нововведения вроде плавности нажатия на аналоговые стики. По пути Quantic Dream пошла и студия **Telltale Games**, которая по сей

ОБИЛИЕ QTE в Detroit: Become Human вызывает беспокойство у некоторых игроков еще до релиза

HEAVY RAIN привязала к QTE много действий, порой весьма неожиданных

В SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER, возможно, с QTE переборщили

день ежегодно выпускает интерактивные приключения, активно использующие QTE.

И все же в последние три года Quick Time Event переживает не лучшие времена. Обилие кат-сцен и мини-игр, где нужно быстро нажимать на определенные кнопки, мигом записывается в минусы любого крупного проекта как недовольными игроками, так и критиками. Свежий пример – **Sherlock Holmes: The Devil's Daughter**, раскритикованная за огромное количество неуместных QTE.

Не то чтобы QTE как игровой элемент постепенно отмирает, но крупные геймдизайнеры с каждым годом его используют все меньше, а иногда и вовсе открещиваются. В июле этого года продюсер **Resident Evil 7** Масатика Кавата в интервью заявил, что в новой игре QTE не будет, фанаты могут не переживать. Понять негодование общественности можно. Хотя и нельзя сказать, что QTE – абсолютное зло. Эти элементы уже настолько прижились, что без них трудно представить отдельные механики в различных жанрах.

Для примера возьмем современные стелс-экшены, ведь в них часто используют QTE, когда нужно кого-нибудь бесшумно обезвредить, подобравшись со спины. А интерактивное кино без QTE и вовсе прекратит свое существование или уйдет в инди, изредка выдавая необычные проекты уровня **Her Story**. Однако, как бы ни старались разработчики, большая часть игроков в последние годы скептически относится к этому элементу. Игры от Telltale Games уже не впечатляют так, как во времена первого сезона **The Walking Dead**, а к показанному геймплею **Detroit: Become Human** от Quantic Dream игровая общественность отнеслась скорее сдержанно.

■■■

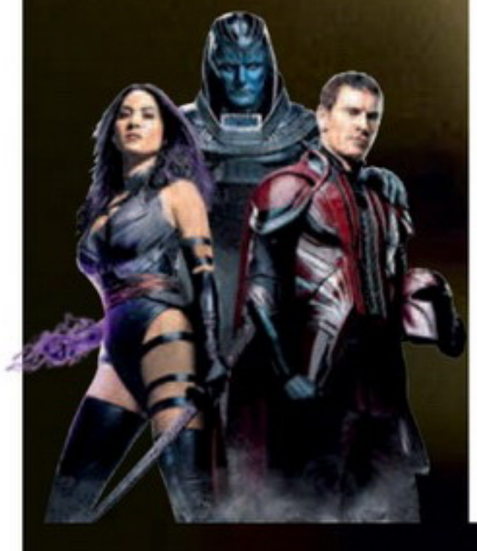
Умрет ли QTE, окончательно приживется или переживет третье рождение? Время покажет, но, скорее всего, будет золотая середина. Разработчики со временем откажутся от частого использования QTE в крупных проектах, а третье и умеренное перерождение, может быть, произойдет в активно развивающейся VR-среде. ■

СНИМИТЕ ЭТО НЕМЕДЛЕННО!

КОМИКСЫ ПО ВСЕЛЕННОЙ «ЛЮДЕЙ ИКС», ЭКРАНИЗАЦИЮ КОТОРЫХ МЫ ЖДЕМ

АЛЕКСЕЙ ИОНОВ

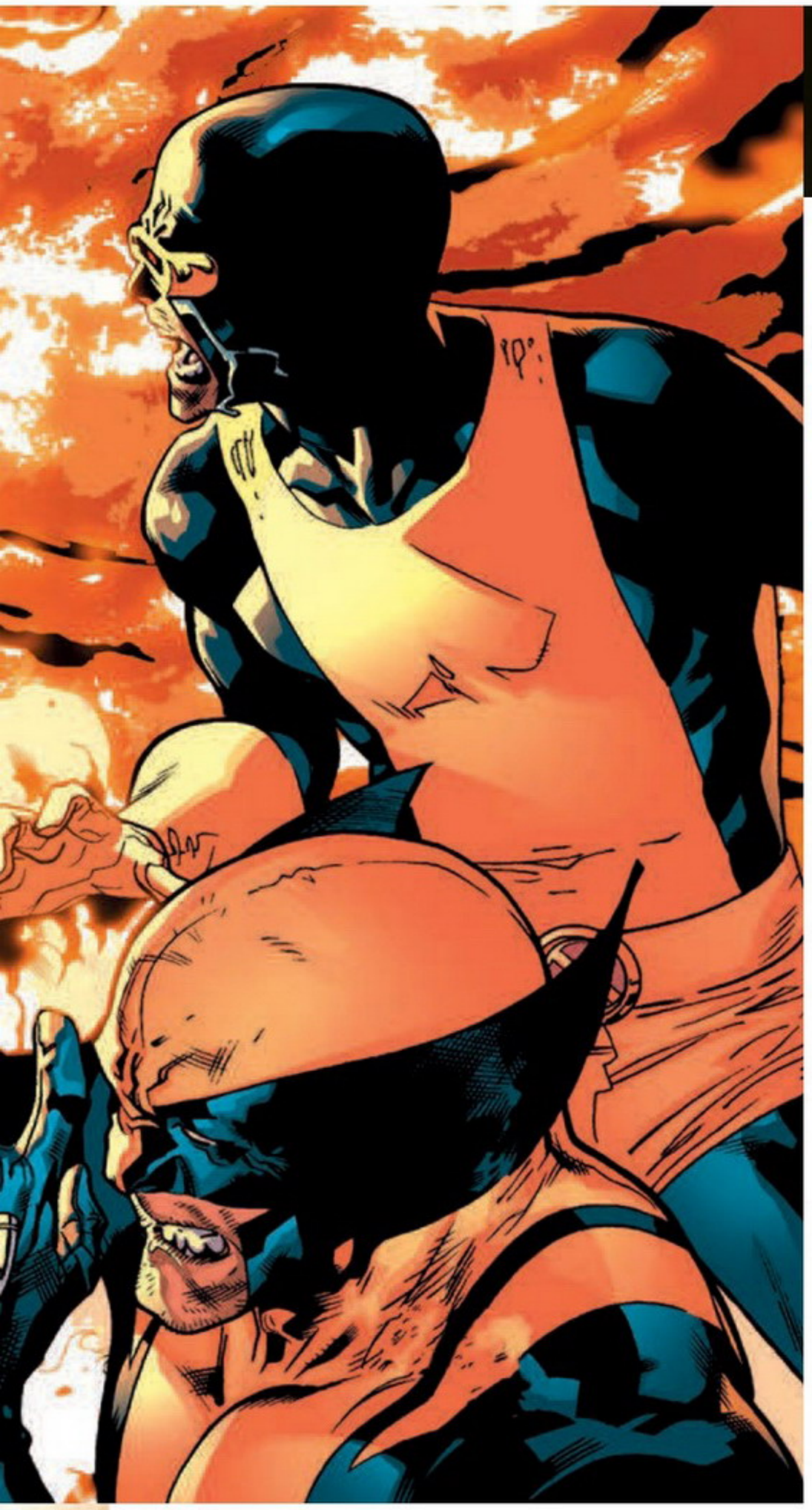
Иногда чудеса случаются. Например, экранизации комиксов из дешевых поделок стали локомотивами киноиндустрии, собирающими сотни миллионов долларов. В свое время немалый вклад в перелом тренда внесли «Люди Икс», и тем интереснее посмотреть, какие классные сюжеты еще есть в запасе киноделов. Конечно, не за каждым фильмом серии стоял хороший комикс, но несколько самых любимых фанатами историй уже были адаптированы для экрана в том или ином виде. Давайте же взглянем, что было экранизировано, что сейчас находится в процессе и какие истории про мутантов обязательно стоит экранизировать.



ЭКРАНИЗИРОВАНО

БОГ ЛЮБИТ, ЧЕЛОВЕК УБИВАЕТ

Одна из самых драматических и запоминающихся историй за все годы существования «Людей Икс». В ней противником героев становится не суперзлодей, алчный политик, злобный мутант или коррумпированный генерал, а простой священник, каждой своей проповедью распаляющий ненависть людей к мутантам. В этом графическом романе без лишних слов показано, как много можно добиться простым словом, а одна из самых запоминающихся сцен – Магнето, стоящий посреди трупов



детей-мутантов, убитых прямо на игровой площадке. Эта история, пускай и со значительными изменениями, легла в основу сценария для второго фильма о Людях Икс.

ДНИ МИНУВШЕГО БУДУЩЕГО

Сценарист Крис Клэрмонт и художник Джон Бирн всего за два выпуска создали историю, ставшую эталоном на годы вперед. Путешествия во времени, альтернативная реальность, постапокалиптическое будущее, смерть почти всех ключевых персонажей, а самое главное – повисший в финале вопрос: не изменили ли своими действиями герои будущее в худшую сторону. Все эти фирменные фишки комиксов о Людях Икс впервые появились именно здесь.

РОСОМАХА

Сложно поверить, но были времена, когда Росомаха еще не был самым известным мутантом. Первый шажок на пути к мировой популярности заложили Крис Клэрмонт и Фрэнк Миллер, создавшие в 1982 году четырехсерийный одноименный комикс, повествующий о похождениях Логана в Японии и попытках справиться со своей звериной натурой.

В РАБОТЕ

ЛОГАН

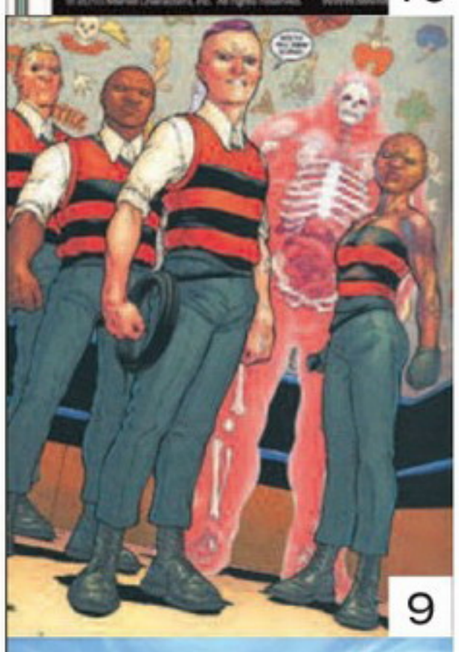
В марте на экраны выходит третий сольный фильм о приключениях Росомахи. События картины не связаны с киновселенной «Людей Икс», это будет совершенно отдельное произведение. Логан в компании с дряхлым профессором Ксавье пытаются спасти загадочную девочку по имени Лаура от преследования таинственной корпорации.

Фанаты думают, что сюжет основан на неканоничном графическом романе Марка Миллара «Старик Логан», однако Хью Джекман, исполнитель роли Росомахи, заявил, что сценарий писался с чистого листа и отношение к работе Миллара имеет крайне отдаленное. Комикс примечателен тем, что действие в нем разворачивается в постапокалиптическом мире, в котором суперзлодеи объединились и уничтожили почти всех супергероев. Логан живет на ферме вместе с женой и детьми, пока не вынужден ради семьи в последний раз выпустить когти и ввязаться в разборки новых правителей Америки. Окончательно решить, можно ли считать «Логана» за экранизацию работы Миллара, мы сможем только после похода в кинотеатр. Но уже по трейлерам складывается ощущение, что это будет самый сильный из сольных фильмов про Росомаху.

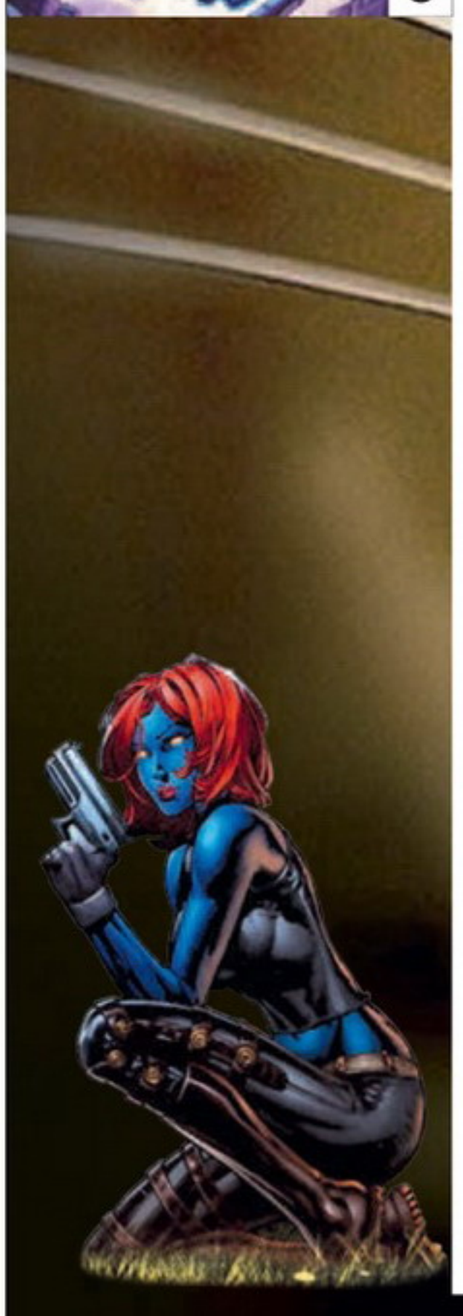
ДЭДПУЛ 2

Даже несмотря на потерю режиссера, «Дэдпул 2» остается одним из самых ожидаемых супергеройских фильмов, а Райан Рейнольдс намекает, что сюжет сиквела будет основан на одной из самых популярных серий о болтливом наемнике – «Дэдпул и Кабель».

10


9

8



НОВЫЕ МУТАНТЫ

В мае 2017 года должны начаться съемки фильма о «Новых мутантах» – группе подростков-мутантов-супергероев, которые действуют во вселенной «Людей Икс». Создатели обещают смесь подросткового фильма с ужастиком в стиле Стивена Кинга.

ГАМБИТ

«Гамбиту» в последние годы откровенно не везет. Производство фильма постоянно откладывается, из проекта уже дезертировало два режиссера; по последним сведениям, новым постановщиком картины может стать Фрэнк Дарабонт, который заодно и сценарий под себя перепишет.

ТОП НАШИХ МЕЧТАНИЙ

10 УТОПИЯ

В результате некоторых событий численность мутантов в мире резко сокращается. Уцелевшие носители гена Икс находят приют в Сан-Франциско, только далеко не все местные жители рады такому соседству, и вскоре улицы города превращаются в арену столкновений между сторонниками и противниками мутантов. Норман Осборн пытается извлечь выгоду из сложившегося положения и собирает свою собственную команду Темных Людей Икс, которые тут же вступают в схватку с оригинальными. В отсутствие профессора Ксавье Циклоп пытается возглавить мутантов, и у него это получается. В конце мутанты поднимают со дна океана затонувший космический корабль и нарекают его своим новым домом – «Утопией». Впрочем, сам Норман Осборн в прессе нарекает подобный исход своей победой, а «Утопию» – тюрьмой для мутантов.

«Утопия» позволит лучше проявить себя новому поколению мутантов, представленных в «Апокалипсисе», – лишившись чуткого контроля профессора Ксавье, молодые герои вынуждены будут действовать самостоятельно. От смены лидерства особенно должен выиграть Циклоп: если в комиксах Скотт Саммерс давно уже зарекомендовал себя эффективным лидером, то на экране Скотту еще ни разу не удавалось раскрыться на все сто. И хотя «Утопия» играет важную роль в комиксном каноне «Людей Икс», на роль идеальной экранизации не годится. Темы противостояния людей и мутантов, вынужденных союзов перед лицом смертельной опасности и поиска нового лидера внутри команды уже неоднократно поднимались в фильмах, поэтому «Утопия» в лучшем случае будет выглядеть вторично. Права же на главного антагониста этой истории – Нормана Осборна – принадлежат студии Sony, а без его участия в повествовании картина многое потеряет.

9 БУНТ В ШКОЛЕ КСАВЬЕ

Один из лучших учеников Чарльза Ксавье – могущественный телепат Квентин Квайр – решает, что мирное существование людей и мутантов, о котором так мечтает его наставник, совсем не для него, и превращается в радикального экстремиста. Квентин начинает боготворить Магнето, подсаживается на наркотики, усиливающие его мутантские способности, и собирает вокруг себя команду единомышленников, жаждущих людской крови. Он захватывает в заложники посетившую школу экскурсионную группу и доставляет своим бывшим учителям немало других проблем.

Стоит заметить, что кинофраншиза «Люди Икс» всегда уделяла недостаточно внимания тому факту, что по основной свой профессии большинство членов команды – педагоги, в перерывах между битвами с суперзлодеями и очередными попытками спасти мир профессор Ксавье и остальные учат юных мутантов мирному сосуществованию с людьми. Идеологическое противостояние профессора Икс и Магнето уже давно приелось фанатам, но что, если идеалы Чарльза поставит под сомнение не его давний друг, прошедший через все ужасы концлагерей, а его собственный ученик? Подобная задумка открывает большие просторы для драмы, особенно в исполнении Чарльза Ксавье. Где он ошибся, в чем просчитался, когда упустил очередную невинную душу. Может ли он и дальше возглавлять школу и Людей Икс, бороться за права мутантов по всему миру, если он не может убедить в своей правоте даже собственных учеников?

Драматическое противостояние профессора Икс со своим бывшим учеником – отличная задумка, но «Люди Икс против школьников» – ужасный рекламный заголовок. На фоне Магнето, Апокалипсиса и Уильяма Страйкера Квентин Квайр просто не будет смотреться достаточно убедительно. Однако это вовсе не означает, что сценаристам нужно целиком забыть об этой истории, – «Бунт в школе Ксавье» идеально бы смотрелся в качестве второстепенной сюжетной линии в одном из следующих фильмов франшизы.

8 СМЕРТЕЛЬНЫЕ ПРИВЯЗАННОСТИ

Магнето захватывает орбитальный спутник и заявляет о своем намерении уничтожить человечество с помощью новой игрушки. Профессор Ксавье облачается в специальный экзоскелет, возвращающий ему возможность ходить, и лично возглавляет атаку на спутник.

Несмотря на многочисленные столкновения, Ксавье и Магнето удается сохранить уважение друг к другу, но на этот раз Магнето зашел слишком далеко, так что профессору Икс приходится переступить через многолетнюю дружбу, через свои принципы и убеждения и стереть сознание своего лучшего друга. При должной реализации на экране можно будет во всей красе показать трагедию Магнето, неплохого, в принципе, персонажа, который в своей ненависти и нетерпимости к людям зашел так далеко, что уже не может остановиться и вернуться назад. А еще здесь в крайне брутальной сцене Магнето вырывает весь адамантий из тела Росомахи, оставляя Логана едва ли не калекой.

Но все-таки это далеко не предел наших киногрез: Чарльз Ксавье так часто сталкивался на экране с Эриком Леншерром, что очередной главой их противостояния в кинотеатры не заманить. А вот Росомаха, теряющий свой адамантиваемый скелет, в глазах публики выглядит куда интереснее. Поэтому, если в Fox проигнорируют эту историю, как минимум сцену с потерей скелета нужно будет в обязательном порядке ввести в один из будущих фильмов.

7 РЕЗНЯ МУТАНТОВ

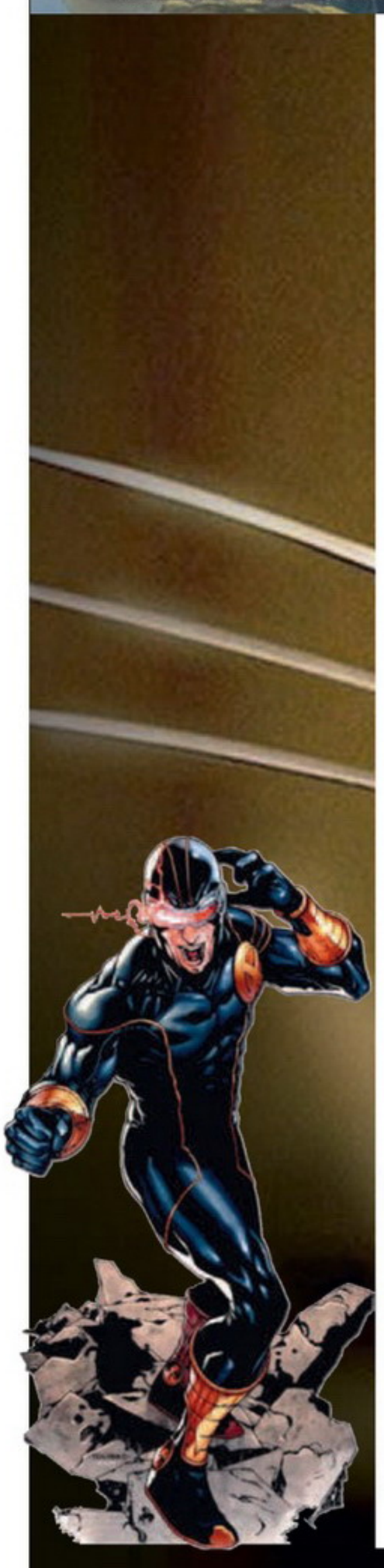
Группа злых мутантов под предводительством Мистера Синистера планирует под корень истребить морлоков – группу деформированных мутантов, живущих в нью-йоркских подземельях. Пытаясь остановить мутантоцид, Люди Икс почти в полном составе спускаются под землю и оказываются втянуты в жестокую схватку со смертью.

«Резня мутантов» – одна из самых мрачных и драматичных историй о Людях Икс, а поскольку благодаря Кристоферу Нолану и Заку Снайдеру мрачный реализм в кинокомиксах сейчас в моде, фанаты примут фильм на ура, особенно если сделать акцент на проскальзывающей через весь первоисточник теме, что мутанты порой не могут жить не только в мире с людьми, но и друг с другом! Еще в комиксе немало смертей невинных персонажей и жертв среди мирных жителей, а заглавным героям здесь задают такую взбучку, что они еще не скоро от нее отойдут. И ведь действие комикса разворачивается под землей, а это значит, что съемочной группе по силам будет создать ни на что не похожий, яркий, красивый и необычный подземный мир.

7

5

4



Хотя в «Резне» Люди Икс пытаются остановить гибель целой расы, живущей под землей, для общего развития киновселенной «Людей Икс» морлоки не имеют никакого значения, посему очередная история о противостоянии добрых и злых мутантов отдает вторичностью. К тому же сценаристам придется поломать голову, кем им заменить засветившихся в камео Сорвиголову и Тора и что делать, если Хью Джекман откажется возвращаться к роли Росомахи после «Логана».

6 УДИВИТЕЛЬНЫЕ ЛЮДИ ИКС: НЕУДЕРЖИМЫЕ

Люди Икс попадают на далекую планету Крахум, жители которой верят, что один из земных мутантов станет в будущем причиной гибели всего их народа. Стремясь не допустить подобного развития событий, обитатели Крахума решают уничтожить угрозу как можно скорее вместе со всей Землей. И только Люди Икс могут отвратить беду от нашего дома.

Автор «Неудержимых» – культовый Джосс Уидон, создатель «Баффи», «Ангела», «Светлячка» и режиссер первых двух частей «Мстителей», собравших в прокате три миллиарда долларов. В «Удивительных Людях Икс» есть все, за что мы так любим Уидона, – правдоподобные живые персонажи, умные и остроумные диалоги, лихие повороты сюжета, неожиданные развязки и слегка грустный финал. А в «Неудержимых» к привычному комплекту добавляются еще приключения в далеком космосе и на совершенно незнакомой массовому зрителю планете, другие миры, инопланетяне, битвы, взрывы и… Китти Прайд верхом на огромной пуле! Правда, если на страницах комикса подобное еще можно допустить, то на экране это будет выглядеть крайне странно.

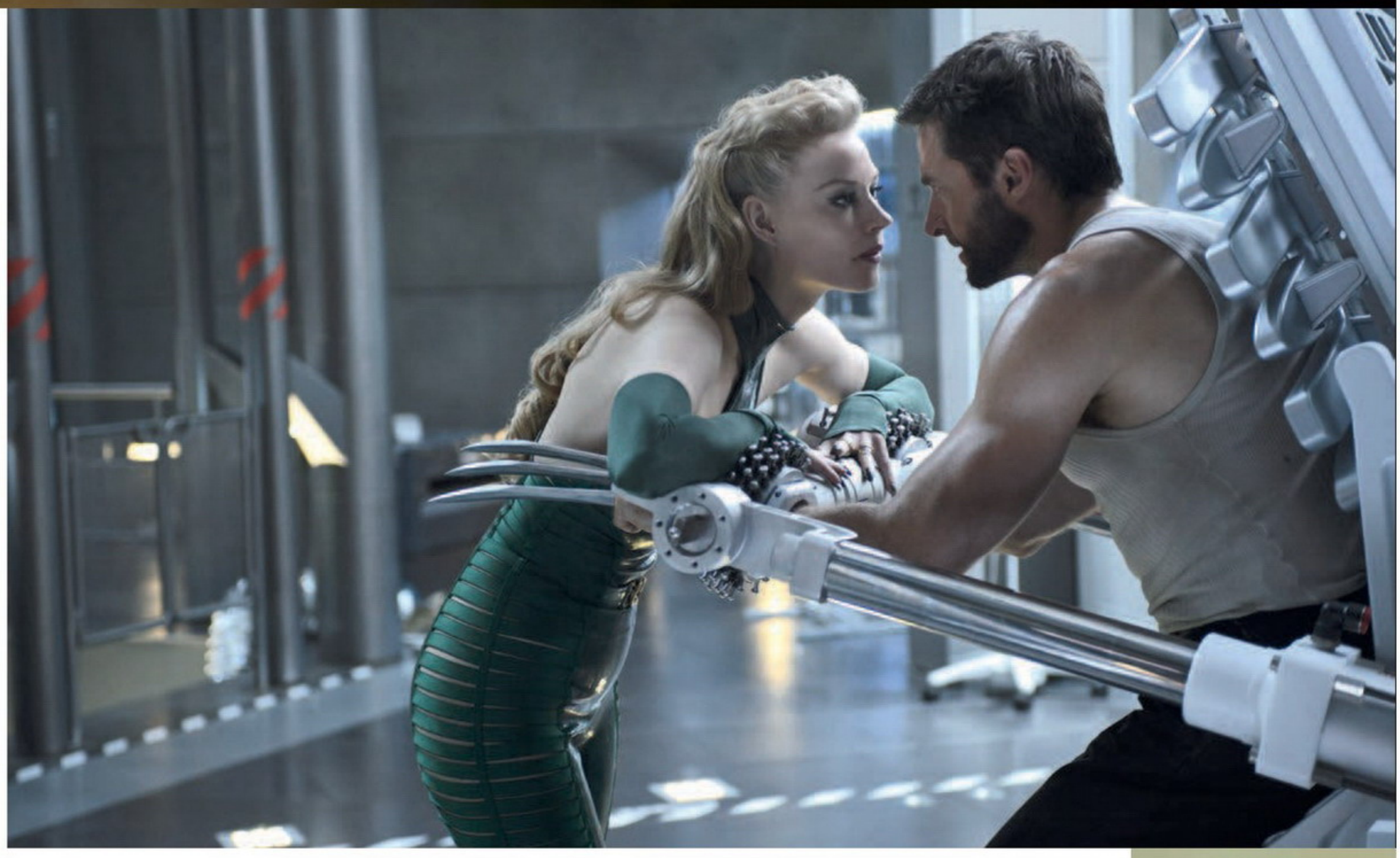
6

5 ДИНАСТИЯ M

После того как Стражи уничтожают почти все население мутантского острова Геноша, Алая Ведьма теряет над собой контроль и меняет всю вселенную, создав альтернативную версию реальности, в которой мутанты являются доминирующей расой, люди считаются существами второго сорта, а все супергерои Земли реализовали свои самые потаенные желания. Только Росомаха сохраняет воспоминая о настоящем мире. Чтобы вернуть старый мир, Логан начинает набирать себе помощников, но цена за возвращение реальности оказывается слишком высока.

Подавляющая часть историй о Людях Икс строится на принципе того, что мутанты – это ненавидимое, презираемое и угнетаемое меньшинство, которое постоянно борется за свое право просто жить в этом мире. Но что будет, если угнетенные и угнетатели обменяются ролями? «Династия М» позволяет взглянуть на мир, где уже мутанты превратились в доминирующую расу, третирующую менее развитых «сапиенс». И неудивительно, что в этом мире появляются совсем другие герои, которые, однако, все так же борются за права угнетаемого меньшинства.

Другой важный аспект мира «Династии М» заключается в том, что стараниями Алой Ведьмы сбылись потаенные желания большинства супергероев Земли. В этом мире жив дядя Бен, Капитан Америка – глубокий старик, потому что не пролежал семьдесят лет во льдах, а Питер Паркер счастливо женат на Гвен Стейси. Но сценаристы «Династии М» не останавливаются на том, чтобы показать героям альтернативную реальность, они заставляют персонажей вспомнить реальный мир и попытаться вернуть его, даже зная, что в реальности дядя Бен и Гвен Стейси умрут. Питер Паркер разрывается между настоящим, где он женат на Мери Джейн, и альтернативой, где он рядом с Гвен и дядей Беном. Но еще хуже Соколиному Глазу, который жив в альтернативном мире, но мертв в настоящей реальности. И несмотря на то, что герои прекрасно понимают, что они потеряют, если вернут все на свои места,



и Соколиный Глаз, и Человек-паук все равно пытаются возродить старый мир.

«Династия М» хороша еще и тем, что она коренным образом меняет положение дел по вселенной «Людей Икс»: в финале комикса Алая Ведьма еще раз меняет реальность, лишая большую часть мутантов их способностей. В мгновение ока раса мутантов оказывается на грани вымирания. Подобный сюжетный ход здорово бы расшевелил киносерию и определил направление ее развития на несколько фильмов вперед.

Есть, впрочем, и повод для скепсиса: в Fox уже экспериментировали с альтернативными вселенными, и хотя «Дни минувшего будущего» стали самой кассовой частью вселенной, во второй раз возвращаться к теме альтернативных реальностей, да еще так быстро, – это дурной тон. Но основная проблема «Династии М» состоит в том, что в комиксе ключевые роли играют персонажи, на которых у Fox нет прав, и если Люка Кейджа, Соколиного Глаза и Мисс Марвел можно будет заменить без особого вреда для повествования, то без личной трагедии Питера Паркера «Династия» утратит большую часть своего эмоционального воздействия.

4 ЭРА АПОКАЛИПСИСА

Блудный сын профессора Икс Легион (вскоре появится в одноименном сериале для телеканала FX) отправляется в прошлое, чтобы убить Магнето, но его отец заслоняет друга своим телом и погибает вместо него. Потрясенный случившимся Магнето продолжает дело Чарльза и пытается собрать первых Людей Икс, но гибель Ксавье вынуждает могущественного мутанта Апокалипсиса выступить на десять лет раньше, и в наше время вся Северная Америка оказывается во власти древнейшего из мутантов.

Почему стоит экранизировать? «Эра Апокалипсиса» является своеобразной альтернативой «Династии М», только с Бишопом в роли Росомахи и без обильного участия персонажей, не принадлежащих Fox. Однако, в отличие от «Династии», «Эра» заставляет задаться вопросом о роли личности в истории: каким бы стал мир «Людей Икс» без Чарльза Ксавье. Ответом служит очередная чуть ли не постапокалиптическая реальность, где основная часть человечества истреблена, большая часть сопротивления подавлена, а уцелевшие несогласные прячутся в подполье. Конечно, в финале комикса Бишопу удается остановить Легиона и вернуть все на свои места, но что, если в фильме слегка отклониться от первоисточника и представить, что нельзя ничего вернуть как было, – только бороться и жить дальше?

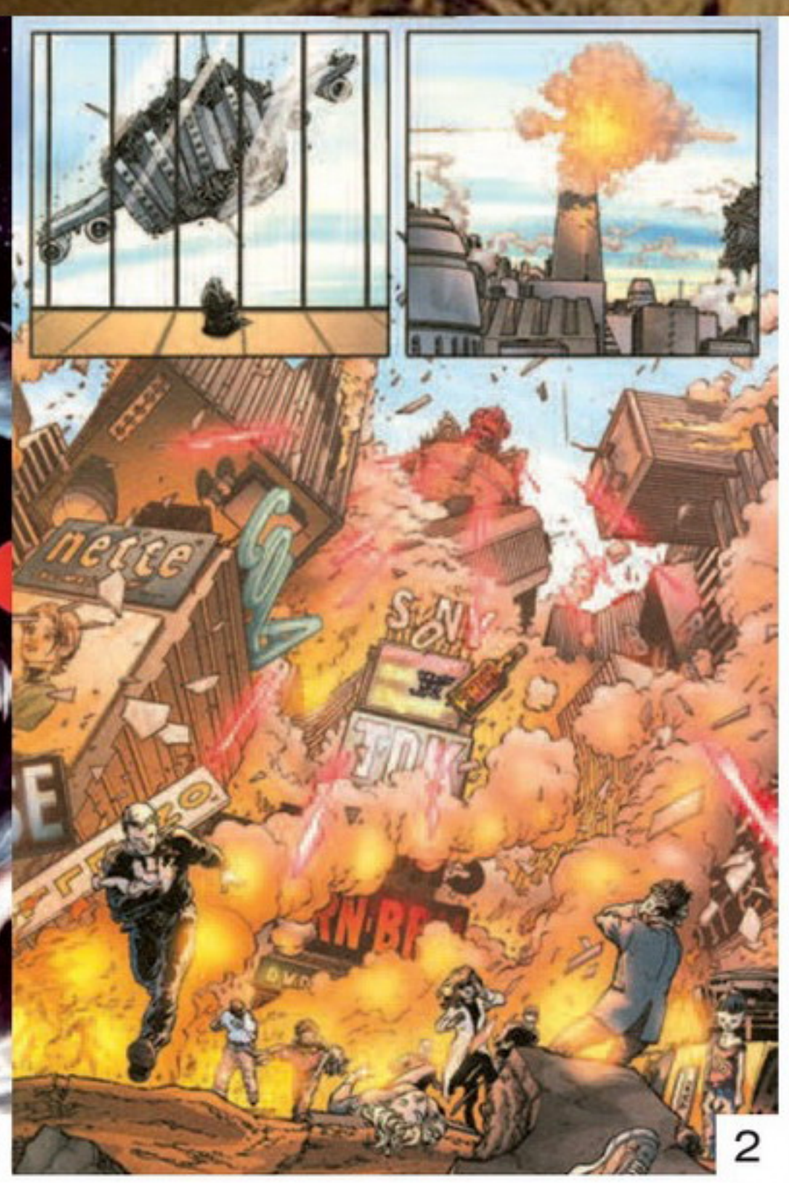
После недостаточного кассового успеха «Апокалипсиса» пошли разговоры о том, что «Люди Икс» нуждаются в перезапуске. «Эра Апокалипсиса» могла бы стать подобной точкой перезапуска, но уже в несколько другой вселенной, по другим правилам, в мире, где в какой-то момент времени зло победило. В этом мире нет профессора Ксавье, Магнето возглавляет Людей Икс, однорукий Росомаха крутит роман с Джин Грей, а Апокалипсис на самом деле крут.

И да, почти все недостатки «Династии М» применимы и к «Эре Апокалипсиса»: запускать очередную альтернативную вселенную столь скоро после «Дней минувшего будущего» может быть рискованно. Но еще рискованнее будет второй раз приглашать на роль главного злодея персонажа, который совершенно провалился в предыдущей картине.

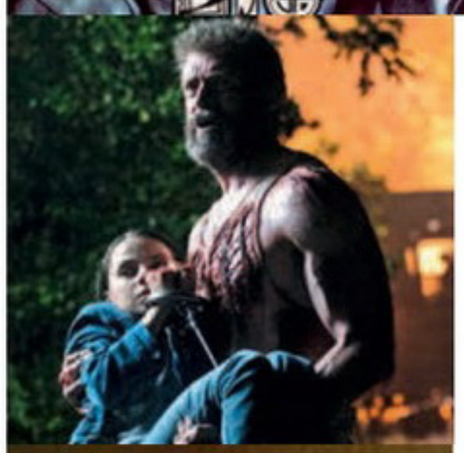
3 КОМПЛЕКС МЕССИИ

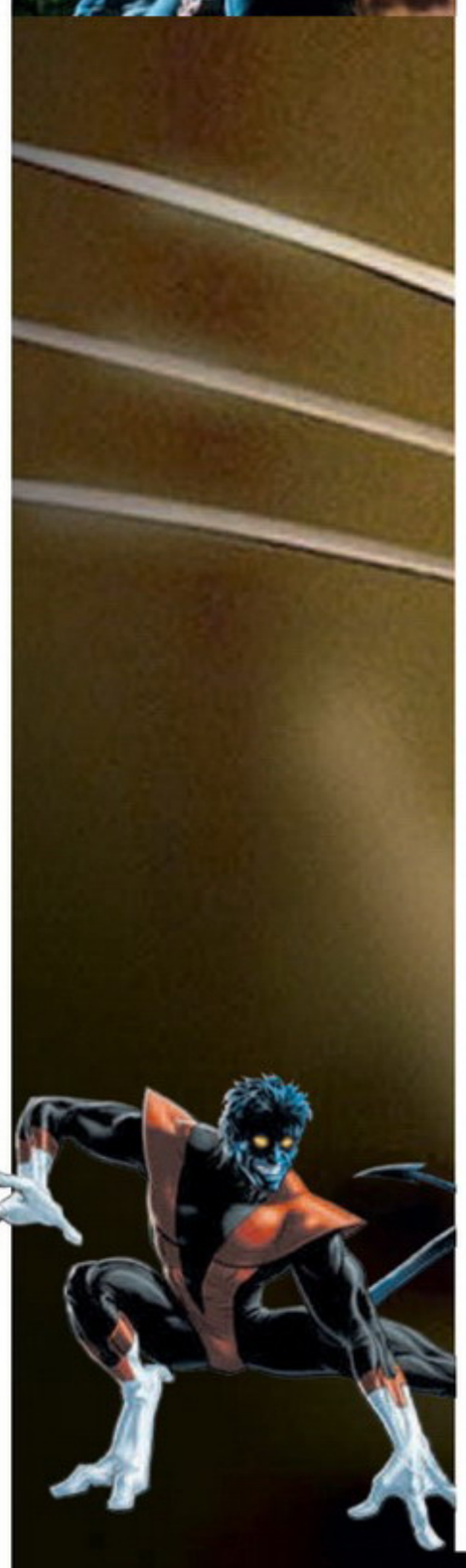
Проходит некоторое время после событий «Династии М». Численность мутантов сокращается, как вдруг на Аляске впервые за долгое время рождается ребенок, обладающий геном Икс. За обладание младенцем разворачивается настоящая борьба, ведь,

3



2





согласно слухам, ребенок вырастет в настоящего мессию, спасителя всей расы мутантов… или же погубит их навеки.

«Комплекс Мессии» в первую очередь привлекает тем, что на его страницах непобедимые, неудержимые Люди Икс теряют надежду на выживание своей расы. Циклопу и остальным крайне тяжело смириться с тем, что, несмотря на все их усилия, мутантов ждет постепенное вымирание, однако с рождением первого ребенка с геном Икс в их мир возвращается надежда. Недаром же ребенка зовут Хоуп.

Положение дел усложняется тем фактом, что одни мутанты способны видеть грядущее, а другие и вовсе прибыли из будущего. И если в одном варианте будущего Хоуп становится спасителем мутантов, то в другом обрекает всю расу на гибель. Соответственно, одни герои стремятся защитить ребенка, другие – уничтожить, чтобы предотвратить наступление второго варианта, а третьи выбрать, чью сторону принять, ведь от их решения вполне может зависеть судьба всей расы. И оправдывает ли беспокойство за судьбу целой расы убийство ребенка, который еще только-только родился и может еще и не стать палачом мутантов?

Сложный моральный выбор, легко узнаваемые библейские параллели, огромное количество персонажей, у каждого из которых свои цели и мотивы, путешествия во времени, альтернативные варианты будущего, драки – все это делает «Комплекс Мессии» одним из самых идеальных кандидатов на экранизацию. А еще у него есть два продолжения – «Война Мессии» и «Второе пришествие», которые вместе могут составить отличную кинотрилогию. К сожалению, «Комплекс Мессии» очень сильно связан с событиями «Династии М», проблемы с экранизацией которой мы уже обсуждали выше. Конечно, никто не мешает сценаристам вычеркнуть из сюжета все намеки на предыдущее сокращение численности мутантов и сосредоточиться на теме Мессии, но в таком виде «Комплекс» будет сильно смахивать на «Дитя человеческое» с Клайвом Оуэном.

2 «В» – ЗНАЧИТ «ВЫМИРАНИЕ»

Загадочная женщина по имени Кассандра Нова получает доступ к законсервированной фабрике Стражей Боливара Траска и приказывает Стражам снести с лица земли населенный мутантами остров Геноша. Циклоп и Росомаха пытаются помешать Кассандре, но прибывают слишком поздно. Впрочем, мутантоцид Геноши – лишь первый шаг на пути Кассандры к уничтожению всех без исключения мутантов.

«Вымирание» привлекает личностью главного злодея. Кассандра Нова – могущественный телепат и нерожденная сестра-близнец Чарльза Ксавье, которая каким-то образом сумела остаться в живых и обладает способностью вселяться в разум других людей. Всеми ее поступками руководит жгучая ненависть к Чарльзу и стремление уничтожить все, что ему дорого.

Второе достоинство «Вымирания» заключается в том, что на этот раз Людям Икс не удается предотвратить гибель миллионов невинных, поэтому всю оставшуюся жизнь им придется провести с ощущением собственного провала. Ну а главный сюрприз поджидает нас в концовке: сначала Чарльз Ксавье расстреливает Кассандру из пистолета, а затем мы понимаем, что прежде Кассандра обменялась с Чарльзом разумами и убила прежде, чем Чарльз успел кого-то предупредить! Затем Кассандра в теле Чарльза идет на телевидение и признается в том, что является мутантом, а читатель закрывает историю с полным осознанием, что самый злейший враг Людей Икс теперь скрывается в теле их лидера и планирует и дальше разрушать команду изнутри.

Почему не первое место? Нерожденная сестра-близнец, которая сражалась с Чарльзом еще в материнской утробе и потом долгие десятилетия существовала без физического тела, – это было слишком психоделично даже на страницах комикса. Если сценаристы решат адаптировать «Вымирание», происхождение Кассандры Новы придется полностью переделывать.

1 САГА О ТЕМНОМ ФЕНИКСЕ

Оказавшись на волосок от гибели, Джин Грей перерождается в более могущественного мутанта по имени Феникс. Однако сила Феникса одолевает личность Джин, превращая ее в Темного Феникса, крайне опасную сущность, способную уничтожить целую вселенную. Это стоит экранизировать хотя бы для того, что-

ГРАН-ПРИ

1

бы забыть, как ужасно «Сага о Темном Фениксе» была адаптирована сценаристами «Последней битвы». «Феникс» – история культовая и любимая всеми без исключения фанатами «Людей Икс», эталон, на долгие десятилетия определивший развитие всей франшизы.

Это крайне сложная и насыщенная событиями история, в которой есть романтическая линия, настоящая драма, самопожертвование, а повествование выходит далеко за пределы Земли и захватывает целые галактики. Здесь есть инопланетные расы, космические корабли, гибель целых миров во вспышке сверхновых. Здесь есть самопожертвование Джин Грей и ее крайне эмоциональное прощание с Циклопом. И из всего этого в «Последней битве» уцелело разве что возросшее могущество Джин Грей. Это понимают и создатели франшизы: так, например, в одном из интервью, предшествовавших премьере «Апокалипсиса», сценарист Саймон Кинберг не исключил, что в одной из будущих картин они заново адаптируют «Феникса», благо концовка «Дней минувшего будущего» позволила вычеркнуть события «Последней битвы» из киноканона.

Одной из наиболее привлекательных особенностей «Феникса» является возможность ввести в киновселенную «Людей Икс» космические путешествия и инопланетные расы. За десять фильмов франшиза несколько исчерпала темы для дальнейшего развития, так что, возможно, «Люди Икс в космосе» как раз то, что нам всем нужно после несколько разочаровавшего «Апокалипсиса».

ГРАН-ПРИ: МСТИТЕЛИ ПРОТИВ ЛЮДЕЙ ИКС

Сила Феникса возвращается на Землю, и Мстители полагают, что ее цель – Хоуп, будущая спасительница расы мутантов. Мстители требуют, чтобы девочку отдали под их опеку, но Циклоп отказывается. Отношения между двумя командами накаляются и очень быстро доходят до рукоприкладства.

Почему это нужно снять? Железный человек против Росомахи! Циклоп против Капитана Америки! Джин Грей против Черной Вдовы! Халк против Колосса! Да вы шутите? Любой фанат душу продаст, чтобы увидеть на экране противостояние своих любимых героев. Обе кинофраншизы суммарно заработали в прокате миллиарды долларов, и кроссовер между ними вполне способен стать самым кассовым фильмом в истории. Это будет совершенно бессмысленное и лишенное логики, но потрясающе зрелищное и успешное кино.

Почему это никогда не снимут: даже если боссы Disney и Fox снизойдут до стола переговоров, скорее всего, они поубивают друг друга в процессе, пытаясь поделить доли от потенциальной прибыли. ■

BATTLEFIELD 1: ФРОНТОВЫЕ ЗАПИСКИ

БОЛЬ ПОРАЖЕНИЙ И РАДОСТЬ ПОБЕД

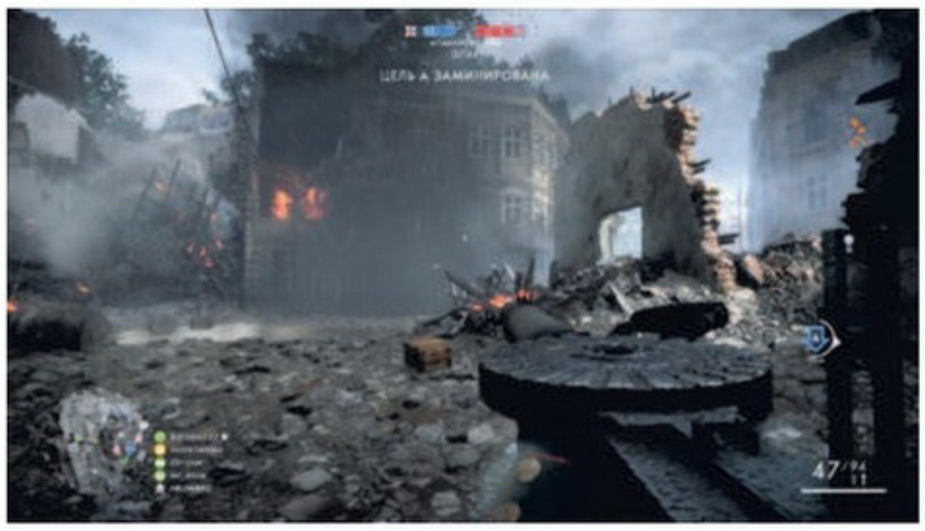
АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ИГОРЬ КОНОНОВ

В рецензии мы обещали подробнее рассказать о мультиплеере **Battlefield 1**. Мы постараемся поведать о сетевом режиме так, чтобы точнее передать суть Battlefield 1, со всеми преимуществами и недостатками, – вспомним о разных ситуациях, которые происходили с нами в игре. Все-таки Battlefield 1 позиционируется именно как набор историй – нескольких сюжетных и тысяч многопользовательских. Даже финальный ролик кампании подводит к этому: мол, мы рассказали вам о жизни нескольких солдат, а теперь ваша очередь создавать свои собственные сражения и свои собственные истории.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР

Battlefield, напомним, – это мультиплеерный шутер, где на огромной карте сталкиваются десятки игроков, взявших на себя роли разномастных бойцов, от медиков до танкистов. Разработчики пытаются организовать полноценные баталии: здесь разваливаются дома, гремят взрывы, свистят пули, колесит техника, а десятки человек объединяются и придумывают стратегии для победы друг над другом. Все это в идеале превращается в шикарную военную постановку. Подчеркиваем, *в идеале*.

На деле же Battlefield 1, как и любая игра, придется по душе далеко не всем. Хотя разработчики из **DICE**, кажется, умудрились найти почти идеальный баланс между аркадностью и глубоким геймплеем, кое-кто



НЕКОТОРЫМ ИГРОКАМ настолько надоело страдать от действий товарищей по команде, что они разместили самые настоящие (кто-то на полном серьезе, кто-то в шутку) вакансии. И предложили достойную зарплату тем, кто составит им компанию в игре и не будет косячить

разочаруется уже на старте. Научиться всему достаточно просто – здесь упрощенные физика транспорта и баллистика, да и множество условностей, а вот сурового реализма нет и в помине.

Правда, назвать геймплей и тактическую составляющую поверхностными не выходит. Если **Star Wars: Battlefront** быстро надоедала из-за того, что все сражения разворачивались по сходному сценарию, а игровому процессу не хватало глубины, то в Battlefield 1 есть простор и для тактики, и для командной работы, а в основу все-таки заложены серьезные механизмы.

Только вот, как и всегда в Battlefield, очень многое зависит от того, с кем вы играете, и отчасти от везения. Так что не все получат удовольствие от местной войнушки. И наши визиты на поля сражений порой были, мягко говоря, так себе.

Первое, за что хочется пожурить игру, – система респауна. Видно, что в DICE провели огромную работу в попытках сделать «высадку» безболезненной и приятной. Но работает это не всегда. Допустим, вы возродились перед вражеским танком. «Бах» – и вас нет. Или высадились прямо под пули противника без шансов на спасение. Бывают и обратные случаи: если найдете вражескую точку респауна, то сможете безнаказанно перестрелять солдат, возрождающихся прямо у вас на мушке. Весело, но подло.

Еще один повод для «радости» – всякие кемперы, фанаты техники и прочие, так сказать, герои. Высадили вас где-нибудь на окраине карты, вы бежите-бежите-бежите сломя голову к цели, а потом «бах» – застрелил сидящий в кустах где-то в паре сотен метров снайпер, заметить которого было почти невозможно. Или со спины забежал такой же заплутавший вражеский боец. Или с небес упал самолет. Или вражеский дирижабль сбросил свои снаряды прямо на голову. У вас не было ни единого шанса. Так что будьте любезны подождать несколько секунд, а после снова начинать забег, надеясь, что в этот раз пронесет.

А иногда сюрприз подкидывают не враги, а товарищи по команде. Допустим, решили вы поиграть за медика. Бегаете от одной горячей точки к другой со шприцем, но ни один боец не ждет, когда вы его воскресите. Даже если вы в метре от него. Возникают неприятные ситуации: вы ради раненых союзников буквально бросаетесь под пули, несетесь под снарядами танков... а товарищи решают поскорее возродиться – и снова в бой. И им все равно, что вас только что из-за их реше-

КАК И РАНЬШЕ, большей частью атмосферы Battlefield 1 обязана разрушаемости и звукам

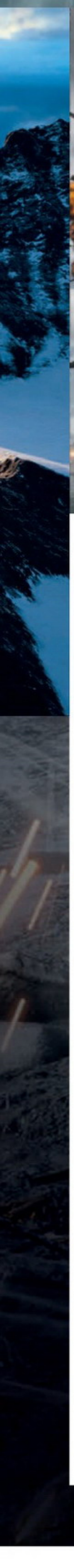
СРЕДИ ВСЕЙ
этой красоты и рождаются
простые солдатские
истории

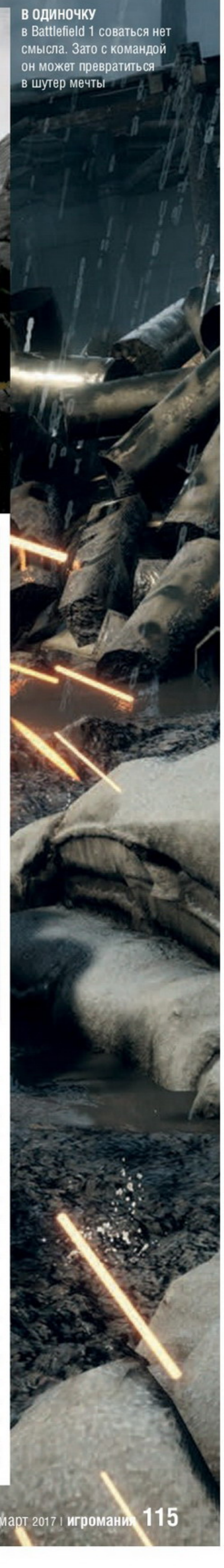
ния пристрелили и что очки подкрепления у команды на вес золота.

Есть и обратная ситуация. Вы – штурмовик и сражаетесь наравне с остальными, но в какой-то момент шальная пуля обнуляет линейку здоровья. Терпеливо ждете хотя бы одного из трех медиков, находящихся совсем рядом. Думаете, кто-нибудь подойдет? Нет, они пробежали мимо. Один, что забавно, потоптался, побегал вокруг, постоял, кинул аптечку и убежал. Конечно, встречаются и ответственные ребята, но, увы, скорее как исключение.

Бывают случаи, когда ну совсем никто из команды не хочет работать на цель. Вы с парой добровольцев (из нескольких десятков бойцов) пытаетесь захватить нужный флаг, пока остальные развлекаются: кто-то катается на лошади по окрестностям, кто-то старается набить побольше фрагов, кто-то кемперит, а кто-то праздно сидит в дирижабле, считая очки за «помощь» пилоту.

Или совсем интересные ситуации: летите вы на аэроплане, строчите из пулемета по вражеским самолетам, восхищаетесь маневрами напарника-пилота. А потом тот решает, что ему надоело, и выпрыгивает. Ну а ты,





В ОДИНОЧКУ
в Battlefield 1 соваться нет смысла. Зато с командой он может превратиться в шутер мечты

брат, выкручивайся – перехватывай управление и лови технику или прыгай следом, если вообще успеешь сообразить, что произошло.

ВОЙНА ВСЕГДА МЕНЯЕТСЯ

Но это вовсе не значит, что игра целиком состоит из таких случайных неприятных зарисовок. Слишком многое зависит от вашего опыта, класса и прежде всего от людей вокруг. Стоит вам угадать с амплуа или режимом, и можно превратиться из пушечного мяса в ценного командного игрока. А главное, что нужно сделать перед каждым боем, – собрать толковый отряд. Или присоединиться к имеющемуся. Тогда проблемы вроде кемперов, неудачного респауна, долгих пробежек и глупых союзников уйдут на задний план. А то и исчезнут.

В любой момент можно будет возродиться рядом с напарником, даже если он в самом пекле или уже около флага врага. Можно объединиться для захвата определенной цели или разработать стратегию. Можно рассчитывать, что, если подстрелят, медик постарается вам помочь. В такие моменты Battlefield 1 раскрывает себя во всей красе.

Вы увидите настоящую масштабную, войну, где все вокруг грохочет и рушится, а союзники рядом падают от пулеметного огня. В такие моменты замечаешь, сколь зрелищно взрываются дирижабли, гигантские бронепоезда и линкоры. Даже если и убивают, то часто в красивой перестрелке, после затяжной дуэли. Или во время штурма из последних сил, когда только и слышно, что ржание, взрывы и свист пуль над головой. Вы бежите плечом к плечу с товарищами и испытываете неподдельный восторг, предвкушая жаркую схватку.

И здесь игра может подарить множество потрясающих историй. Вот, например, вы, будучи медиком, несетесь к трем напарникам, подстреленным на открытом перекрестке. Бросаетесь под пули, вкалываете адреналин, а после вместе с ранеными прорываетесь к вражескому флагу и захватываете его, несмотря на превосходство врага в силе. Или с этим же отрядом незаметно заходите в тыл противнику и оказываетесь в роскошной

бальной зале старинного замка. Подбираетесь к врагам, устраиваете плотную перестрелку под завесой дыма, газа и обломков дорогой мебели... И побеждаете.

КУРЛЫК-КУРЛЫК...

Отдельно отметим новый режим «Военные голуби». Он предлагает более плотные и компактные сражения в относительно небольших командах, а биться предстоит за почтовых птиц. Сумели заполучить голубя и продержать его, пока пишется послание, – на врагов обрушится артиллерийский огонь, уничтожая все вокруг и ровняя постройки с землей.

Выглядит это потрясающе. Когда в этом режиме начинается сеча за голубей, творится настоящий ад: две команды идут стенка на стенку, пули летят отовсюду, гранаты сыплются в огромных количествах, а после того, как голубь улетает, всю область накрывает артиллерийский удар, уничтожая врагов и разнося на кирпичики здания. И ох, как же больно и одновременно здорово в моменты, когда голубь оказывается в ваших руках и противники переключают все внимание на вас одного.

Когда вы врываетесь в толпу врагов, отбиваете у них птицу и устраняете трех или четырех из них – это здорово. Когда удается сбить птицу выстрелом в самый последний момент, уже в полете, – это безумно круто. А может случиться и так, что удастся уничтожить целый спрятавшийся в бункере отряд с голубем, закинув к ним одну-единственную гранату. Взрыв, нескольких противников нет, а вы чувствуете себя героем.

Иногда приятные и болезненные моменты чередуются. Вот вы участвуете в ожесточенной снайперской дуэли, а уже в следующую секунду скучаете в танке, потому что его мехвод уткнул ваш пулемет прямиком в стену и сражаться нет никакой возможности. Но на то она и война, всякое бывает. Иногда случается, что хорошие сражения идут одно за другим, а иной раз приходится часами страдать в компании неадекватных игроков и становиться жертвой респауна.

Решать, готовы ли вы с этим мириться, само собой, предстоит вам. Ну а если таки решите присоединиться – вот вам несколько советов.

СОВЕТЫ ПО ИГРОВЫМ РЕЖИМАМ

ЗАХВАТ

Если вы медик – воскрешайте! Постоянно осматривайтесь в поисках павших союзников. Каждая спасенная жизнь не дает врагу получить одно очко за владение флагами, а значит, приближает вашу победу!

Нажатие пробела для передислокации не ускоряет дислокацию, а лишает вас шанса на воскрешение. Если вас убили, посмотрите в левый нижний угол экрана, где отображаются находящиеся поблизости медики. Если рядом с вами врач, уберите руки с пробела

БЛАГОДАРЯ НОВОМУ СЕТТИНГУ некоторым здешним ситуациям позавидовал бы даже Голливуд: когда голубь доносит депешу и на голову обрушивается град артиллерийских снарядов или сверху со скрежетом и в огне падает огромный дирижабль, по коже пробегают мурашки

и дождитесь, когда вас воскресят. Так вы не дадите врагу заработать очко и улучшите свою статистику.

Досаждает дирижабль противника? Стреляйте по гондолам! Именно там сидят почти беззащитные стрелки. Очереди из пулемета вполне может хватить, чтобы обезвредить одну огневую позицию.

ОПЕРАЦИИ

Прежде чем отправляться в «Операции», убедитесь, что у вас есть минимум час свободного времени. Могут понадобиться и все два, особенно если вы решили штурмовать «Имперскую нефть». Если вы покинете бой до итогового экрана, лишитесь шанса получить боевой набор.

Видите свободное место в «гиганте»? Займите. Это ваш самый ценный ресурс при повторной волне атаки.

Обязательно войдите в отряд. Если вы лидер отряда, постоянно отдавайте приказы. Это поможет координировать действия ваших бойцов, а также зарабатывать солидный бонус в виде очков за выполнение задачи. Для получения всей полноты удовольствия в «Операциях» нет ничего важнее взятия целей.

«Операция» на шестьдесят четыре участника бывает хаотичной. Хотите больше тактики и киношности – выбирайте вариант на сорок касок.

ВОЕННЫЕ ГОЛУБИ

Схватив голубя, найдите укромное место и не двигайтесь. Так скорость написания депеши будет максимальной. Пока вы двигаетесь, депеша пишется очень медленно.

Дописав депешу, выйдите из помещения и нажмите кнопку «E». Только после этого вы выпустите голубя и выполните задачу. По врагам будет нанесен артиллерийский удар, а его жертв запишут на ваш счет.

Выпущенного голубя можно сбить. На это у вас есть примерно три-четыре секунды после того, как враг его выпустил, но голубь еще не набрал высоту.

Враг успешно выпустил голубя? Бегом в укрытие! В зданиях больше шансов выжить, пока артиллерия поливает округу.

ШТУРМ

Обороняя станцию, держитесь к ней поближе. Так вы сможете вовремя заметить и обезвредить крадущегося с целью закладки заряда врага.

Находясь в обороне, можно с помощью станции вызвать артобстрел позиций врага. Для этого нужно пометить видимых врагов кнопкой «Q», затем подойти к станции и удерживать «E». Вскоре помеченные враги получат ощутимый «привет» от вашей артиллерии. Если кто-то погибнет под этим огнем, убийство зачтут вам.

Полевые пушки – эффективнейшее средство обороны. Для сдерживания атакующих займите место за одной из пушек (желательно той, что ближе к центру линии атаки) и отстреливайте наглецов. Урон от выстрела огромен, и его бывает достаточно, чтобы разрушить здание, где засел надоедливый снайпер.

ПРЕВОСХОДСТВО

Двигайтесь. Все точки находятся рядом, и захват каждой из них дает ощутимую прибавку к «жалованию». Если же вы решите покемперить в этом режиме, вас быстро найдут, приложат дубиной и заберут жетон.

В «Превосходстве» расстояния небольшие, поэтому встречаться с врагами вы часто будете лицом к лицу. Имеет смысл брать оружие для малой дистанции – дробовики и пистолеты-пулеметы. ■

НА СКОРОСТИ 160 КМ/Ч

КАК РАБОТАЮТ ГОНОЧНЫЕ ИГРЫ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

С какими трудностями сталкиваются игровые компании во время создания гоночных игр? На какие хитрости им приходится идти? Об этом мы и постараемся рассказать, а в качестве примера возьмем серию Forza, ведь, по мнению многих, лучшей гонкой 2016 года стала именно **Forza Horizon 3**.

В ПОГОНЕ ЗА РЕАЛИЗМОМ

Первый и чуть ли не самый важный пункт, на котором стоит остановиться, – это физика, поскольку именно от нее зависит, получат ли игроки удовольствие от вождения автомобиля, да и от самих гонок в целом. И здесь, что совсем не удивительно, разработчики стараются больше всего. Они годами настраивают десятки деталей, от углов поворота руля до тормозного баланса и поведения подвески, чтобы смещение веса при торможении, разгоне и поворотах ощущалось как можно более реалистично.

Безумное количество внимания в серии Forza уделяется таким вещам, как физика шин. В реальных гонках резина оказывает огромное влияние на результат, но долгие годы игроделов вообще мало беспокоили подобные тонкости: шины были чуть ли не декоративным элементом и не влияли на пилотирование. Разработчики отталкивались только от основных характеристик автомобиля: вес и мощность.

Но со временем подход пришлось изменить. Так, серия **Forza Motorsport** долгие годы сотрудничала с компаниями Michelin и Goodyear, чтобы получить достоверную физическую модель шин. Впрочем, самый большой шаг в этом направлении удалось сделать при разработке четвертой части, когда на помощь пришла компания Pirelli, предоставившая свои данные о поведении резины в самых разных ситуациях.

Разные типы покрышек тестировали на стенде, чтобы собрать данные о нагрузке на резину и ее поведении в зависимости от автомобиля и действий игрока: как ведут себя покрышки в медленных и скоростных поворотах, во время дрифта, при разгоне или торможениях... Учитывались даже такие незаметные, казалось бы, простому игроку детали, как нагрев поверхности шины, загрузка, высота профиля и расширение воздуха внутри колеса.

ПО СЛЕДАМ ГЕРМАНА ТИЛЬКЕ

Отдельный повод для раздумий при создании серии Forza – это трассы. И нет особой разницы, реальный это трек или вымышленный, в обоих случаях есть свои трудности. Чтобы создать свой трек, разработчики все равно отправляются в реальные места в поисках вдохновения и референсов для дизайнеров. Они делают десятки тысяч фотографий, в том числе и панорамные

СИСТЕМУ, завязанную на гироскоп, использует большинство современных мобильных гонок

В ЗАВИСИМОСТИ от типов машин и дорожных покрытий поведение авто кардинально меняется

на 360 градусов, чтобы у художников была возможность увидеть место во всех деталях. И к тому же придумывают истории для своих изобретений, чтобы вымышленная трасса ни в чем не уступала реальным трекам из игры.

В Forza Horizon 3 задача представлялась еще более сложной, поскольку разработчикам предстояло воссоздать полноценный открытый мир, для чего понадобилось еще больше фотографий. При этом ребята из **Playground Games** уделили внимание даже небу. У Forza Horizon 3 чуть ли не самое красивое, реалистичное и разнообразное небо в играх. Каждый игровой день там можно увидеть совершенно новую, уникальную картину, а все потому, что шесть членов команды месяцами снимали австралийские небеса от заката до рассвета камерой с разрешением в 12K... сидя в траве, отмахиваясь от ядовитых пауков и прочей местной живности.

Но нельзя забывать, что, несмотря на красивые облака и детали, трассы нужно сделать еще и интересными, – чтобы повороты способствовали обгонам, а динамика сохранялась. Если налепить длинную связку из медленных поворотов или затяжную цепочку из длинных прямых, пилотировать будет просто не интересно.

И таких тонкостей множество: нельзя делать трассу чрезмерно узкой, где невозможно обогнать, или, наоборот, слишком широкой, где ошибиться трудно. А конфигурация каждого поворота напрямую влияет на скорость в следующей связке и, соответственно, на удовольствие. Допустил ошибку – игроки заскучают. А сделать это, не приняв во внимание навыки игроков и физику авто, проще простого.

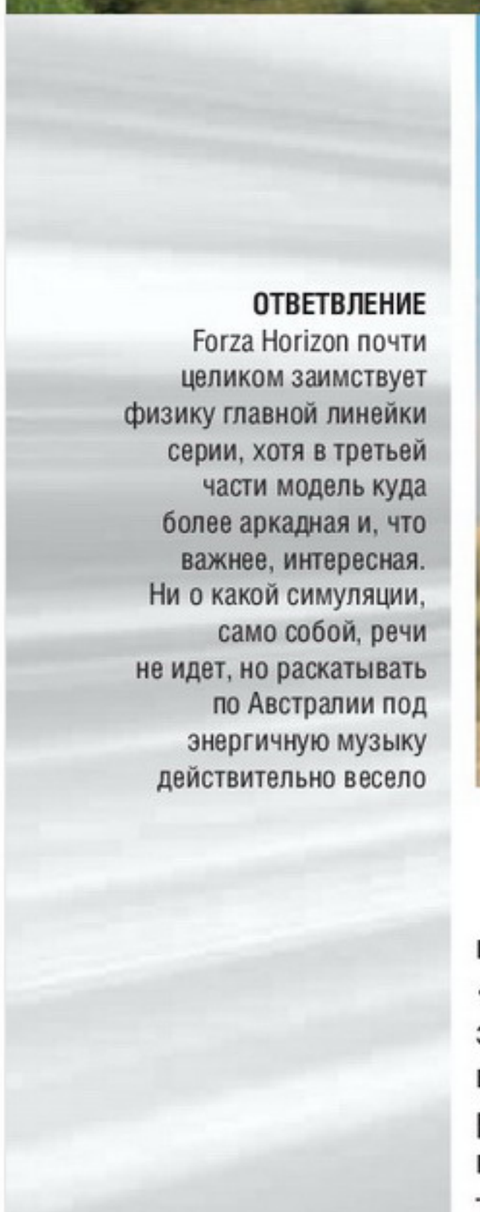
Когда дело касается реальных трасс, которых много в **Forza Motorsport 6**, появляется еще больше сложностей. В первую очередь, можно столкнуться с трудностями при приобретении лицензии. Несмотря на то, что хозяева автодромов охотно договариваются с игровыми студиями, стоимость лицензии все равно исчисляется в десятках, а то и сотнях тысяч долларов.

Иногда возникают непредвиденные сложности – к примеру, когда у автодрома внезапно меняются владельцы. Если речь идет о городской трассе, появляется новая переменная, ведь на фоне то и дело попадаются какие-то достопримечательности, знаковые здания или памятники. И зачастую права на эти объекты принадлежат кому-то еще, что пожирает не только деньги, но и уйму времени на юридические проволочки. А трассу еще нужно до мельчайших деталей перенести: стоит допустить ошибку, и гоночные фанаты со стажем не простят.

Разработчикам приходится самим отправляться на автодром и там почти вручную собирать нужную информацию. Для этого они проезжают по трассе, снимая видео, делают десятки тысяч фотографий, причем важно запечатлеть каждый бортик и каждую кочку, чтобы воссоздать финальную картину как можно детальнее и ближе к оригиналу.

Важны также и GPS-данные, чтобы не было проблем с размерами трека, а в последнее время крупные студии, вроде создателей той же Forza Motorsport, прибегают к лазерному сканированию (в этом им помогает компания **SmartGeoMetrics**), позволяющему перенести рельеф с точностью до миллиметров. Получается эдакая трехмерная модель трассы и окружения, ее каркас, который долго приводят в нужный вид: работают над детализацией, наносят текстуры, часами сидят над каждым объектом, от рекламной таблички до рисунка на асфальте, ну и, конечно, тестируют получившуюся трассу.

УДЕЛИЛИ В PLAYGROUND внимание не только небу, но и морю, без которого трудно представить Австралию. Над ним они работали вместе с создателями Sea of Thieves



ОТВЕТВЛЕНИЕ Forza Horizon почти целиком заимствует физику главной линейки серии, хотя в третьей части модель куда более аркадная и, что важнее, интересная. Ни о какой симуляции, само собой, речи не идет, но раскатывать по Австралии под энергичную музыку действительно весело

В этом разработчикам помогают настоящие гонщики, такие как Стефан Сарразен (чемпион серии «Ле-Ман»), которые знают автодромы чуть ли не наизусть, до каждой ямки. Они проезжают в виртуальной версии и рассказывают о своих ощущениях. При этом речь заходит о таких деталях, как кочки, ведь выбоины или неровности зачастую заметно влияют на результат. Если верить авторам, на их версии легендарной «Северной петли Нюрбургринга» даже лужи скапливаются в тех же местах, что и в реальности.

Когда дело касается реальных автодромов, во время тестирования приходится решать проблемы и с жуликами – любителями срезать и тем самым получить нечестное преимущество. Создатели Forza набирают целые команды опытных онлайновых игроков, чтобы те тестировали трассы и находили там срезки. Затем проблемные участки либо убираются, либо машины там искусственно замедляют. В итоге на создание одной трассы у команды уходит от полугода до года реального времени. И это действительно кропотливый и тяжелый труд.

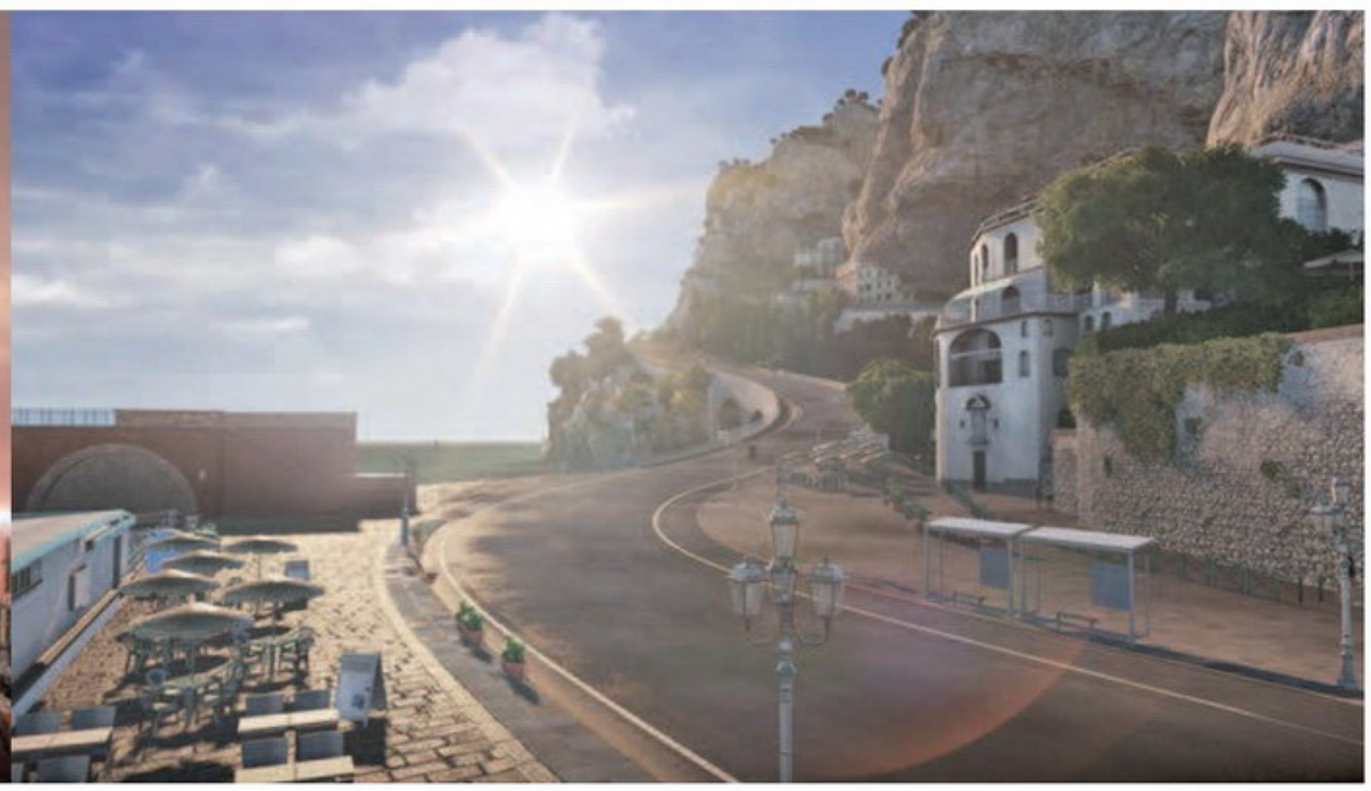
SKYNET БЛИЗОК

Другой важный аспект любой гоночной игры – ИИ противников. И создателям серии Forza здесь тоже есть что рассказать, ведь они уже не первый год пытаются заставить работать систему Drivatar, в которой компьютерные соперники пытаются заимствовать стиль вождения и приемы у реальных игроков. Получается не всегда, но в последних играх в этом направлении наметился определенный прогресс.

В ранних частях разработчики сами «учили» противников совершать определенные ошибки и манипулировали мощностью их двигателя в зависимости от уровня сложности, но постепенно система становилась глубже. Например, вместо понижения мощности решили изменить стиль прохождения поворотов у соперников, чтобы те теряли время на торможениях. При этом уровень противников подстраивался под навыки игрока, отслеживая его скорость и мастерство.

Постепенно Drivatar превратился в полноценную самообучающуюся систему, которая подгружала телеметрию

ПОРОЙ В FORZA встречаются и очень интересные, редкие экземпляры. Насколько трудно было воссоздавать их в игре, остается только догадываться



ГОРОДА не предназначены для гонок, поэтому зачастую приходится идти на хитрость и менять планировку реальных мест, чтобы перед игроком открывались самые захватывающие виды

игроков, сравнивала ее и на основе этого выстраивала модели поведения. Получился чуть ли не самообучающийся ИИ, который спустя несколько месяцев после релиза вел себя совсем не так, как на старте.

Это, правда, спровоцировало самые разные ситуации: некоторые ИИ учились устраивать завалы на старте, другие – тормозить перед самым носом, а третьи отчего-то становились непобедимы. Но Forza Horizon 3 наконец-то вывела эту модель на более или менее приемлемый уровень. Противники там куда больше напоминают живых оппонентов из сетевой игры. До идеала пока далеко, но система определенно подает большие надежды.

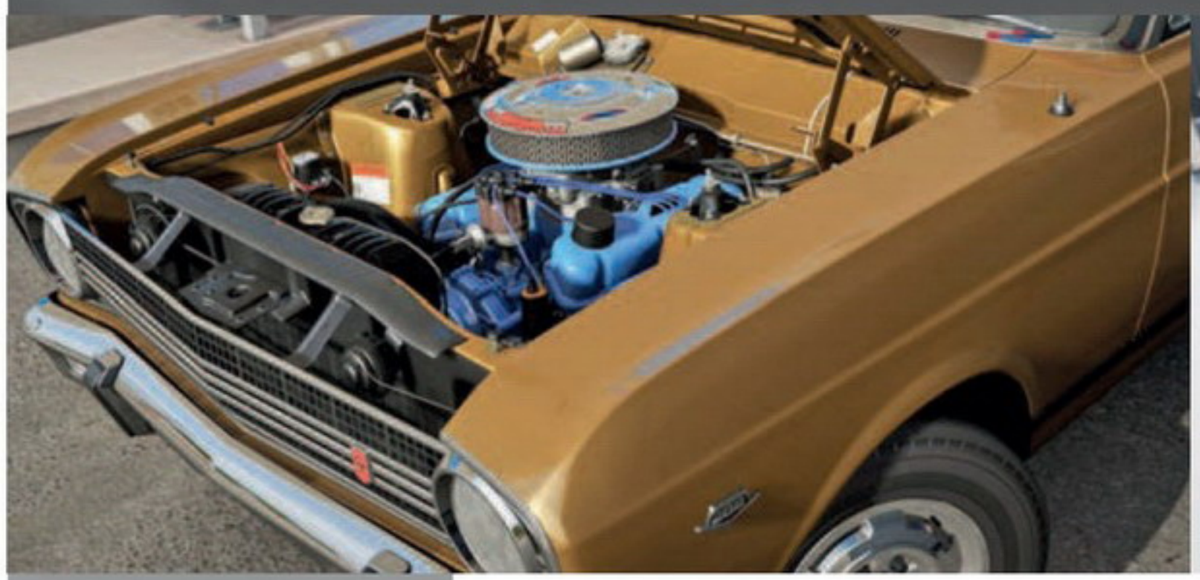
АВТОМОБИЛЬНЫЕ МАНЬЯКИ

Ну и главный пункт, без которого не было бы ни одной гоночной игры, – это сами автомобили. И здесь разработчики серии Forza откровенно теряют контроль над собой, хотя проблемы начинаются задолго до того, как сами машины переносятся в игру.

Суть в том, что первым делом создателям любой гоночной серии необходимо приобрести лицензию на ту или иную машину. И если владельцы автодромов еще как-то идут навстречу, то с автопроизводителями все выходит куда труднее. Ценник на автомобили доходит до сотен тысяч долларов, а требования крупных компаний могут наложить сильный отпечаток на облик всей игры: кто-то запрещает разбивать их машины, кто-то требует, чтобы их автомобили были самыми быстрыми, а кому-то важно, чтобы их машины нельзя было перекрашивать или тюнинговать.

После разрешения юридических трудностей начинаются новые проблемы – уже при переносе машин в игру. Какие-то производители отправляют разработчикам CAD-модели и всю необходимую информацию по своему автомобилю, а с какими-то приходится труднее. Некоторые модели и вовсе сканируют лазером, перенося с точностью до тысячных долей миллиметра. При этом оцифровывают их как с внешней стороны, так и внутри салона.

Иной раз приходится работать, ориентируясь исключительно на фотографии. Приходится делать тыся-



РЕЖИМ AUTOVISTA давно стал фишкой серии, и именно благодаря ему можно увидеть, насколько детально проработаны автомобили. На одну машину уходит примерно полгода работы

НАЗВАТЬ ИИ FORZA идеальным не выходит, но на приятные сюрпризы он способен: время от времени, подсмотрев какую-нибудь хитрость у игрока, бот умудряется выдавать неожиданные маневры

чи снимков с самых разных ракурсов, чтобы дизайнер мог с их помощью воссоздать автомобиль до мельчайших подробностей. Причем учитывать необходимо даже такие, казалось бы, мелочи, как механизм работы дверей, кнопочки на магнитоле или материал, которым обшиты сиденья, ведь в фирменном режиме серии Forza Autovista любой поклонник может изучить салон авто до мельчайших деталей. И, если что-то не так, обязательно найдет изъян.

Иногда возникают действительно напряженные ситуации. Так, для воссоздания новой Lamborghini Centenario для Forza Horizon 3 разработчикам пришлось сильно поторопиться. На тот момент компания подготовила всего одну машину, которую после демонстрации планировали полностью разобрать, чтобы сделать формы для производства новых деталей. Playground пришлось спешно отправить в Италию своего работника, чтобы он сделал тысячи фотографий суперкара. А потом потратить еще кучу сил и времени, чтобы воссоздать машину к демонстрации на E3. Учитывая, что при сборке настоящей Centenario использовалось более 600 типов самых разных материалов, от карбона до специальной кожи, задача оказалась невероятно сложной.

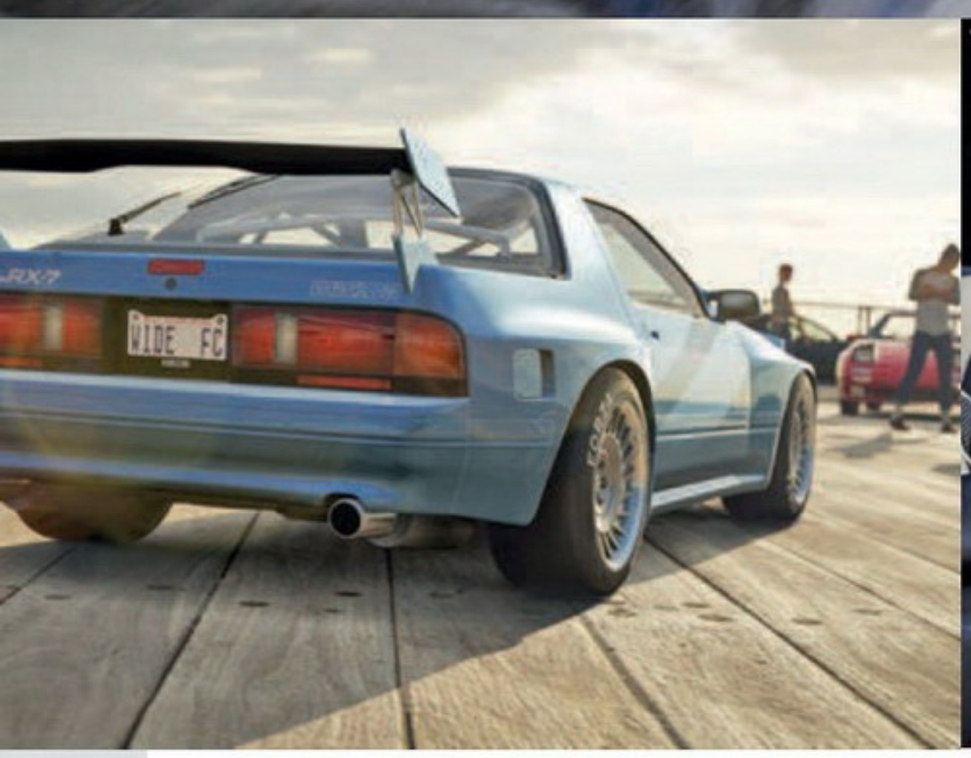
Впрочем, еще интереснее становится, когда дело касается раритетов, любимых фанатами и создателями Forza Horizon. Ведь их еще нужно отыскать! Ни о каких CAD-моделях, понятно, речи не идет – приходится разыскивать оставшиеся экземпляры редких авто, связываться с владельцами или коллекционерами и договариваться о встречах, на которых можно собрать необходимый материал: звуки, фотографии и прочее.

К слову, запись звуков двигателя и не только – отдельная тема для разговора, ведь здесь тоже зачастую возникают трудности. Приходится устанавливать многоканальные микрофоны объемного звука на месте водителя и в других точках, чтобы зафиксировать все типы звучания, на которые только способно авто. Нужно постараться записать как можно больше звуков – от рычания, с которым машина заводится, до ее рева при разгоне или на максимальной скорости. Для этого авто разгоняют на динамометрическом стенде и записывают звуки, делая при этом замеры мощности, чтобы рокот двигателя в игре точно соответствовал реальному поведению на треке.

К ответвлению Forza Horizon вообще пришлось подходить в высшей степени творчески. При создании второй части авторы колошматили несчастный старый Ford Ka кувалдами, записывая весь этот скрежет и стуки, чтобы затем озвучить столкновения автомобилей. А чтобы передать стрекот камушков о корпус машины в третьей части, разработчики кидались настоящими булыжниками в старое авто одного из членов команды.

ГОНКИ В КАРМАНЕ

Когда дело касается мобильных гонок, главной проблемой становится управление. Разумеется, ни о реалистичной физике с правдоподобным поведением шин, ни о переносе трасс до миллиметров пока думать рано. Главное здесь – сделать гонки по-настоящему приятными и интересными, ведь ни геймпадов, ни рулей у большинства обладателей смартфонов нет.



ИНОГДА С ПЕРЕНОСОМ автомобиля разработчикам помогают сами автопроизводители, предоставляя всю необходимую информацию. Но зачастую приходится разыскивать редкие машины чуть ли не на свалках, чтобы получить необходимые данные и сделать нужное количество фотографий

Например, управление автомобилем в **Asphalt 8: Airborne** реализовано с помощью гироскопа: стоит вам накренить телефон вправо, будто вместо мобильника у вас в руках руль, и машина поедет направо, и наоборот. При этом педали газа вообще нет, зато есть возможность нажатиями на экран тормозить, пуская машину в дрифт, и использовать нитро. Получается простая, но приятная модель, по ощущениям напоминающая о **Need for Speed: Hot Pursuit**.

Иной подход у авторов другой популярной мобильной забавы – **Traffic Rider**. Повороты в игре также завязаны на гироскоп, но если Asphalt предлагает полноценные трассы с поворотами и срезами, то здесь весь «трек» – одна длинная прямая, на которой нужно уворачиваться от других автомобилей. Зато можно выжимать газ самому. Примерно то же самое есть в еще одной популярной игре, **Traffic: Road Racing – Asphalt Street Cars Racer 2**. Кроме всего прочего, здесь реализована довольно нестандартная физическая модель, при которой машина поворачивает весьма плавно.

А вот раннер **Sonic Dash** и подобные ей игры работают уже по другим принципам. Конечно, назвать их гонками можно с большой натяжкой, но все-таки во главе угла тут тоже скорость. А вместо гироскопа используется сам экран смартфона. Проводя пальцем по сенсору в нужном направлении, игроки отдают команды ежику Сонику: перестраиваться вправо или влево, совершить прыжок или подкат. И это кому-то наверняка покажется вполне себе удобной схемой. Да такой она и является.

■■■

Многие любят соревноваться в гоночных играх, но мало кто задумывается, сколько труда стоит за этими аттракционами. А главное, мало кто представляет, насколько разработка гонок отличается от создания шутера или квеста. Игростроение само по себе процесс трудный и творческий, ведь общепринятых методов и приемов, как правило, нет. Разработчикам то и дело приходится заново изобретать велосипед и искать выход из трудных ситуаций, в которые еще никто не попадал.

Но когда речь заходит о гонках, задачи порой предстоит решать еще более оригинальные. И хочется верить, что после этой статьи хотя бы часть игроков поймет, сколько усилий вкладывают в свои проекты люди из компаний вроде Playground Games. ■

ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ назад никто и во сне не мог представить, что Nintendo выпустит гибрид. Сегодня это уже реальность. Вопрос лишь в том, насколько хорошие игры там будут

ПРОДОЛЖЕНИЕ БАНКЕТА

КАКИЕ ИГРЫ МЫ ЖДЕМ НА NINTENDO SWITCH

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ, АННА БРАСЛАВЕЦ

Ждать продолжения любимой игровой серии – как ждать свой день рождения, только с той разницей, что случается это, увы, не раз в год, а гораздо реже. Правда, бывают ситуации, когда вместо одного праздника на нас обрушивается целый фестиваль, – например, если выходит новая консоль, которой нужна сильная линейка игр. Ликуйте, фанаты **Nintendo**! По случаю выхода Switch нас ждет много хороших проектов. И редакция «Игромании» решила вспомнить о культовых мирах, которые продолжат свою жизнь на Nintendo Switch, а в дополнение к этому поговорить о тех сериях, продолжения которых мы мечтаем увидеть на новой консоли, – и очень жаль, что об их судьбе пока еще ничего не известно.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Слухи о новой полноценной **The Legend of Zelda** (на секундочку, главном приключении от Nintendo) ходили во времена, когда японцы показали короткий видеоролик, который обещал скорое продолжение саги эксклюзивно для Wii U. С тех пор немало воды утекло. На рынке дебютировали PlayStation 4 и Xbox One, и ажиотаж поутих. «Большая N» предпочла развивать портативную 3DS, изредка анонсируя релиз-другой для своего стационарного детища.

Продолжение The Legend of Zelda ждали всем миром, и именно потому новости о **Breath of the Wild** вызвали такое оживление в англоязычной прессе и геймерских сообществах. Все наперебой обсуждали новый, более взрослый стиль сериала, фишки, доступные главному герою Линку, и секретную платформу, на которой выйдет это чудо.

Позже выяснилось, что игра будет поддерживать две приставки – Wii U и новенькую Switch, на старте про-

ЕВГЕНИЙ АСЕССЕРОВ
АВТОР

Nintendo Switch – как робот с тремя видами трансформации: есть режим «стационар», «портативка» и «в меня удобно играть на столе вдвоем на одном экране». Три формата – действительно необычное решение. Такая концепция вполне может выстрелить. Играть где угодно и как угодно в качественные игры – это прекрасно. Проблема только в том, что батарея портативки слабовата. По заверению Nintendo, заряд у малышки будет держать от 3 до 6 часов. И здесь имеет смысл упомянуть один важный момент: приставка питается через стандартный USB-разъем, значит найти внешний источник питания для подзарядки не составит проблем.

На мой взгляд, режим маленькой консоли у Switch самый выигрышный. На нем четкая, красивая картинка, оптимальный даже для плохого зрения размер экранчика и хорошая эргономика. Консоль переходит из стационарного режима в портативный буквально по щелчку пальцев. Игровой экран телепортируется с телевизора на приставку моментально. Вот она, магия Nintendo!

Третий режим у Switch заточен для игры вдвоем (или более) на одном экране. С малютки снимаются два контроллера Joy-Con, из основы вытаскивается палочка-подставка, и все готово: у каждого в руках по контроллеру, а на столе экран. Для поездок компанией или вдвоем очень удобное решение.

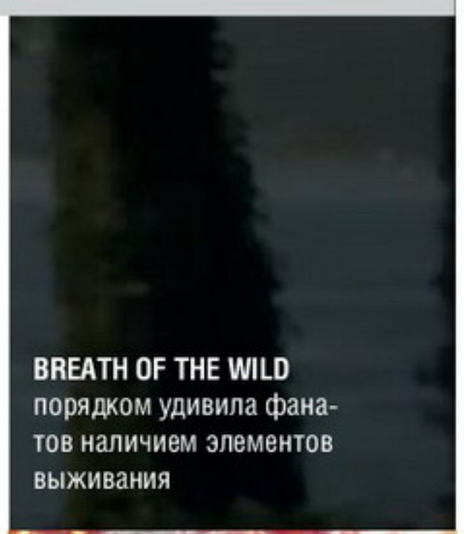
даж которой Breath of the Wild и увидит свет. Приятный бонус – полноценная русская локализация. Геймплей знакомый: проверенная временем формула The Legend of Zelda с приключениями и сражениями, помноженная на элементы большой ролевой игры. Линк, создающий предметы? Звучит неплохо!

SUPER MARIO ODYSSEY

Конечно же, презентация Nintendo не может обойтись без игры с участием Марио, а то и двух сразу. Когда-то давно этот персонаж стал визитной карточкой NES и пережил все возможные операции по пересадке жанра. Он и на картах гонялся (**Super Mario Kart**), и главным героем ролевой игры был (**Super Mario RPG**, **Paper Mario**), даже на сторонней консоли успел появиться (**Mario** для Philips CDI). Однако и по сей день родной стихией для итальянца являются платформеры.

Удивительно, но, несмотря на огромное число вариантов, эти игры о Марио всегда остаются свежими и актуальными. Скажем, трехмерная **Super Mario 64** или **Galaxy** – это культовые работы не только для всего сериала, но и для индустрии в целом. Где-то между этими двумя проектами затесалась **Super Mario Sunshine**, которую тоже нельзя не отметить.

В **Super Mario Odyssey** разработчики пошли еще дальше и переместили место действия в реальный мир. Машины, городская среда и знакомый каждому харизматичный водопроводчик в красной кепке. Лишь на первый взгляд картинка не сходится. На самом деле в выборе таких декораций нет ничего удивительного. Та же SEGA еще в конце девяностых подружила своего ежа из **Sonic Adventures** для Dreamcast с вертолетом.



BREATH OF THE WILD порядком удивила фанатов наличием элементов выживания

MARIO KART 8 DELUXE

Злые языки обвиняют компанию **Sony** в безмерной любви к ремастерам. Дескать, владельцы бренда PlayStation слишком любят перевыпускать одно и то же – вот и кочуют старые игры с платформы на плат-

METROID PRIME прославилась как одна из лучших игр для GameCube. Следующую часть ждем всем миром

SPLATOON СТАЛА первым новым IP от Nintendo за долгое время. От продолжения ждут многого

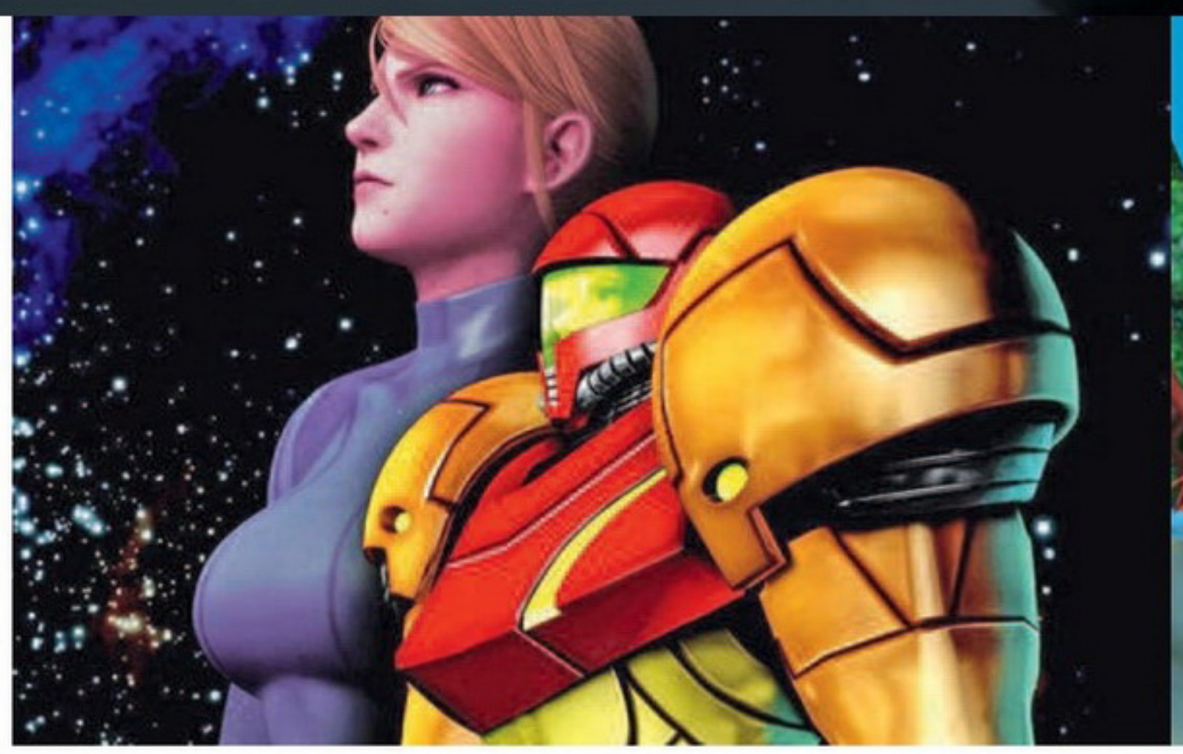
форму с небольшими улучшениями. Удивительно, но «пагубная» тенденция, судя по презентации Switch, не обошла Nintendo стороной. Как вы думаете, какая гонка для Wii U пользовалась наибольшей популярностью среди фан-базы? Разумеется, Mario Kart! Стартовавшая когда-то давно на Super Nintendo, игра и по сей день пользуется бешеной популярностью, собирая у экранов большие шумные компании. Так вот, если с выходом Switch вы ждали новую часть этого спин-оффа, то будете немножко разочарованы.

На гибридном устройстве от «N» Mario Kart будет в виде переиздания. **Super Mario Kart 8 Deluxe** – улучшенная версия проверенного временем хита, включает все платные DLC, выпущенные для Mario Kart 8 на Wii U. Добавьте к этому новых персонажей и карты. Те, кто уже успел увидеть Delux-версию живьем, отмечают, что от своей «предшественницы» она, в сущности, ничем не отличается.

SPLATOON 2

Строго говоря, **Splatoon** никак не тянет на культовую серию, просто потому, что пока вышла лишь одна игра. Зато какая! Мультиплеерный шутер без убийств – только краска, которой мы обливаем уровни. Новая киберспортивная дисциплина – в частности, Nintendo сотрудничает с ESL, результатом чего стал European Go4Splatoon cup series, – одна из главных причин купить Wii U, да и просто гениальный мультиплеер. И все это Splatoon – игра, с которой следует познакомиться всем любителям интерактивных развлечений!

С самого начала было ясно, что от прорывного Splatoon компания добровольно не отвернется. Но из анонсирующего трейлера до последнего было неясно, о чем именно идет речь: будет ли это банальное HD-переиздание оригинала или же полноценное продолжение. Но в конце видео фанаты выдохнули – расчехляем валики для краски и ждем сиквел!



ПРОДОЛЖЕНИЕ
приключений Конга – вот что нам нужно на Switch!

ЖДЕМ И НАДЕЕМСЯ

За долгие годы в портфеле Nintendo накопилось немало легендарных сериалов и еще больше игр. На любой вкус. Тем удивительнее было наблюдать за презентацией Switch, на которой, кажется, проектов от сторонних издательств было больше, чем собственных разработок. С одной стороны, это неплохо: видно, что с новой платформой охотно работают многие игровые студии. С другой… ведь так хотелось получить продолжения целой кучи игр! Скорее всего, мы получим многие из них – со временем. Ну а пока стоит подумать, анонсы каких игр просить в письме Деду Морозу.

METROID

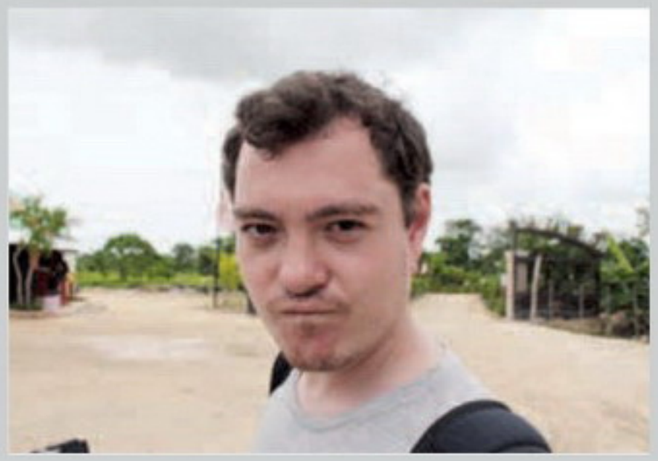
В начале XXI века сериал про охотницу за головами Самус переживал новый расцвет. Несколько GBA-релизов, замечательная трилогия **Metroid Prime**, которая сумела доказать, что легендарной героине найдется место в мире современных технологий. Продукция **Retro Studios** отличалась удивительной любовью к первоисточнику и по-настоящему инновационным подходом к игровому процессу.

Трилогия Prime была идеальным сочетанием приключения и шутера, причем без перекоса в сторону последнего. Позже началось странное. **Team Ninja**, известная по сериям **Dead or Alive** и **Ninja Gaiden**, в очередной раз взялась за переосмысление концепции. На этот раз в экшен-ключе. Надо сказать, новый взгляд на историю Самус понравился далеко не всем фанатам. Это было немного не то, что хотелось видеть прожженным поклонникам франшизы.

Тем удивительнее было наблюдать полное отсутствие **Metroid** на презентации Switch. Высшее руковод-

АЛЕКСАНДР ШАКИРОВ
ШЕФ-РЕДАКТОР YOUTUBE-КАНАЛА

В сфере портативных устройств Nintendo чувствовала себя хорошо, поэтому нет ничего удивительного, что Switch – не стационарная консоль. Но даже эта фишка не главная. Switch универсальна и в плане привлекаемой аудитории. Казуальным игрокам будет легко освоиться с моушен-контроллерами Joy-Con. Сто миллионов пользователей уже опробовали похожую схему управления еще на Wii. Заядлые геймеры тоже получат свою порцию удовольствия: с ходу у них будет новая «Зельда», и много всего интересного уже анонсировано. Про нас тоже не забывают. Тем, кому часто приходится быть в дороге, понравится возможность забросить планшетные безделицы и взяться за серьезные игры. А вот самое главное, на мой взгляд, что Switch продвигают как консоль, на которой можно и нужно играть в «диванные» кооперативные игры. Если Sony и Microsoft все больше уходят в онлайн,



то Nintendo старается собирать хороших друзей вместе. Этому способствует и портативность, и один «большой контроллер», который может становиться двумя маленькими. Играть вдвоем теперь даже не обязательно на диване, можно и в самолете. Никто больше подобное предложить не может.

POKEMON SUN AND MOON раскупали как горячие пирожки. Соседство с Pokemon GO обязывало

АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР IGROMANIA.RU

Сейчас меньше всего хочется делать выводы о технологических преимуществах или недостатках Nintendo Switch. Идея нескольких режимов интересна и перспективна. Но как это будет работать в реальной жизни? Сколько консоль протянет в портативном режиме без подзарядки? Заявлено, что от 2,5 до 6 часов, но проверить это на презентации возможности не было. Судя по описанию, аккумулятора моего смартфона должно хватать на пару суток, а на деле…

Да и вообще важна не форма, а содержание. И оно для меня заключается в играх. На пресс-показе Nintendo Switch показалась мне отличным выбором для энергичной, заводной семьи. Она уместна и на взрослых вечеринках, и на шумных детских праздниках. Показали несколько игр – простых, но разнообразных. Тут и развеселый файтинг Arms, и гоночки Mario Kart 8 Deluxe, и сборник 1-2-Switch, и необычная головоломка Snipperclips. А вот большие, серьезные игры скрыты где-то в тумане, и презентация его не рассеяла. Понять за двадцать минут (кто придумал это ограничение!), что из себя представляет The Legend of Zelda: Breath of the Wild, решительно невозможно. Почти половина времени уходит на кат-сцены, и как при этом оценить геймплей?

Так или иначе первое впечатление положительное, не хотелось бы, чтоб оно испортилось.

ство Nintendo не упомянуло о своем суперхите, стартовавшем когда-то на Famicom (NES). А ведь анонс новой части серии за авторством Retro Studios точно бы взорвал зал. Увы, остается только ждать.

DONKEY KONG COUNTRY

В странах, где в почете были такие платформы, как Super Nintendo и Nintendo 64, британская компания **Rare** прославилась приключениями огромных лягушек-переростков **Battletoads**, интереснейшей **Killer Instinct**, шикарной **GoldenEye 64** и, конечно же, серией платформеров **Donkey Kong Country**. Без зазрения совести скажем, что DKC – это вершина, недосягаемый эталон для всех без исключения 2D-платформеров. Выше нее только звезды и «Марио».

Удивительно, что, в отличие от многих двухмерных серий, приключения гориллы благополучно продолжились до наших дней. На Wii и Wii U появилось два продолжения, а вот Switch пока не повезло. На презентации о продолжении Donkey Kong не было сказано ни слова. И даже намеков не сделали. Определенно ассортименту гибрида такой суперхит не повредил бы. Тем более учитывая, что в портативном формате, как показывает практика, платформеры процветают.

POKEMON

Сериал от **Pokemon Company** по праву ассоциируется среди фанатов с портативными системами от Nintendo. Когда-то давно карманные монстры в буквальном смысле захватили мир. Их ловили повсюду – в школьном автобусе, в подземке, в родительской машине. Подростки запоем проходили эту, в общем-то, простоватую jRPG. Подкупал достаточно несложный для освоения, но крайне затягивающий игровой процесс.

Вот только покемонам не везло на больших системах. Что логично: карманных монстров удобнее и приятнее ловить с помощью карманной консоли. Другое дело – Switch, консоль, которая объединит домашние и портативные развлечения. Здесь карманным монстрам есть где развернуться. И, возможно, выйти на принципиально новый уровень.

STAR FOX ZERO
не стала игрой, из-за которой стоило бы взять Wii U. Однако в целом она скорее удалась, чем нет

НАЗВАНИЕ
«Monster Hunter» – это залог качества

Мощное по сравнению с 3DS железо позволит создать масштабное и проработанное продолжение **Pokemon**, которое можно будет взять с собой куда угодно. К сожалению, анонса монстров для Switch пока не последовало – вполне вероятно, потому, что предыдущая игра серии вышла не так давно. Ждем анонсов с нетерпением!

STAR FOX

Оригинальная **Star Fox** была одной из тех игр, которую фактически создали для демонстрации силы 16-битной Super Nintendo. FX-чип позволил разработчикам создать невероятную для своего времени картинку. «Черт подери, она же в полном 3D!» И неважно, что в действительности все это выглядит как слабая попытка перещеголять PC. Важно другое: на консоли появилась игра такой силы.

События серии разворачиваются в вымышленной звездной системе Лайлет, населенной антропоморфными животными. Star Fox – команда наемников, возглавляемая лисом Фоксом Макклаудом. И этот персонаж многим полюбился не меньше Марио.

Релиз Switch – отличная возможность возродить ту самую, классическую Star Fox, созданную Nintendo, а не переданную в третьи руки, как это случилось со **Star Fox Zero** для Wii U. За ее создание отвечала **Platinum Games**, если кто забыл. Ждем, надеемся и верим.

MONSTER HUNTER

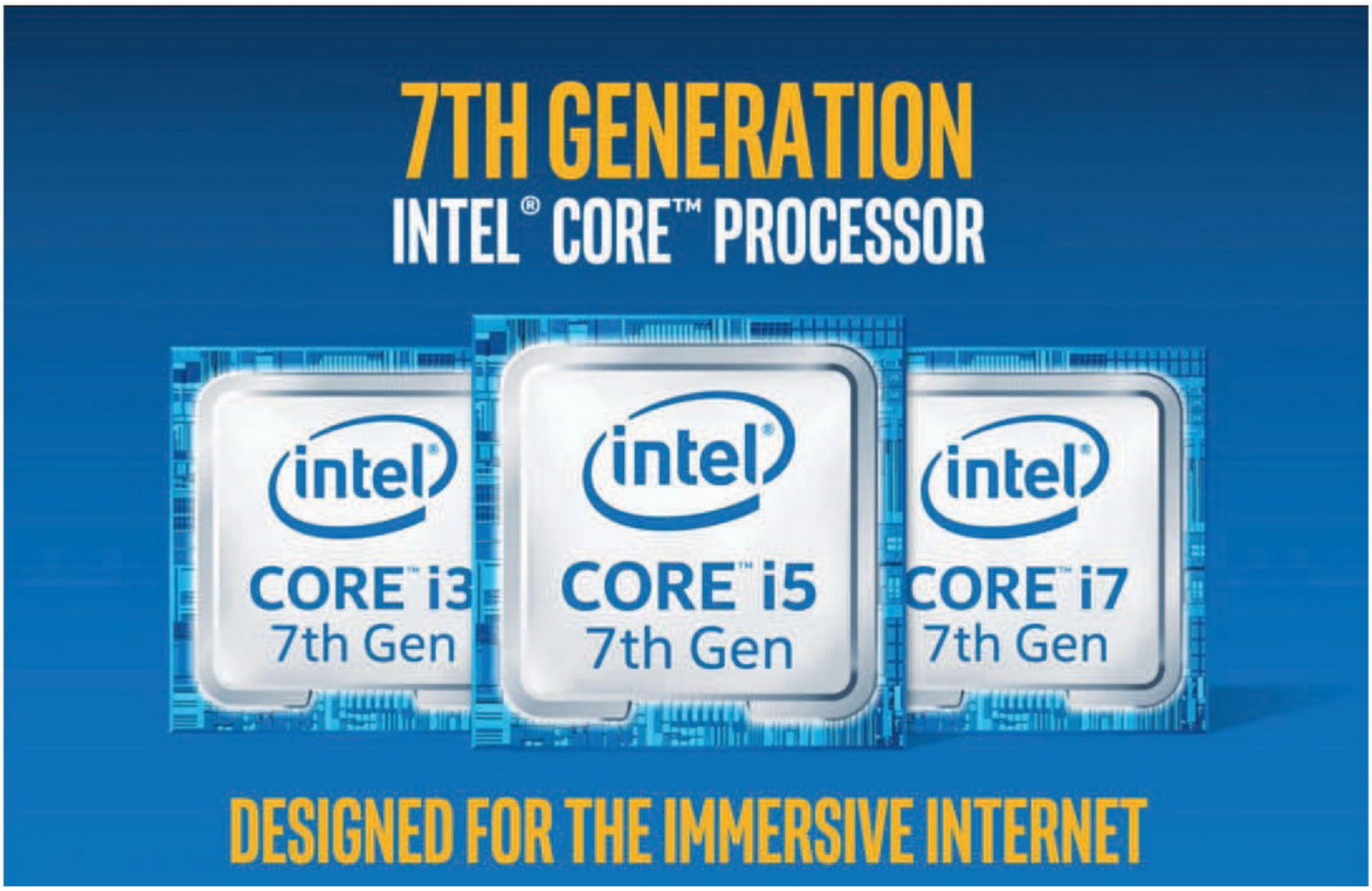
Известный факт: жители Страны восходящего солнца любят кооперативные развлечения. Возможно, именно поэтому в местных топах продаж то и дело светится сериал **Monster Hunter**. Созданный японцами для японцев, он умудрился разлететься далеко за пределами своей родной страны.

Удивительно, что последние годы Monster Hunter, несмотря на свою популярность, остается прерогативой систем от Nintendo. Коллективная охота на монстров, высокая сложность, боевые коты, наконец! Все это на новой платформе может получить второе дыхание. Ведь сама система заточена под кооператив. Что может быть лучше, чем собрать летним вечером компанию друзей с портативками для совместного прохождения полюбившейся игры? ■

KABY LAKE В ФАКТАХ

Семь фактов о Kaby Lake, или Все, что нужно знать о новом поколении Intel Core

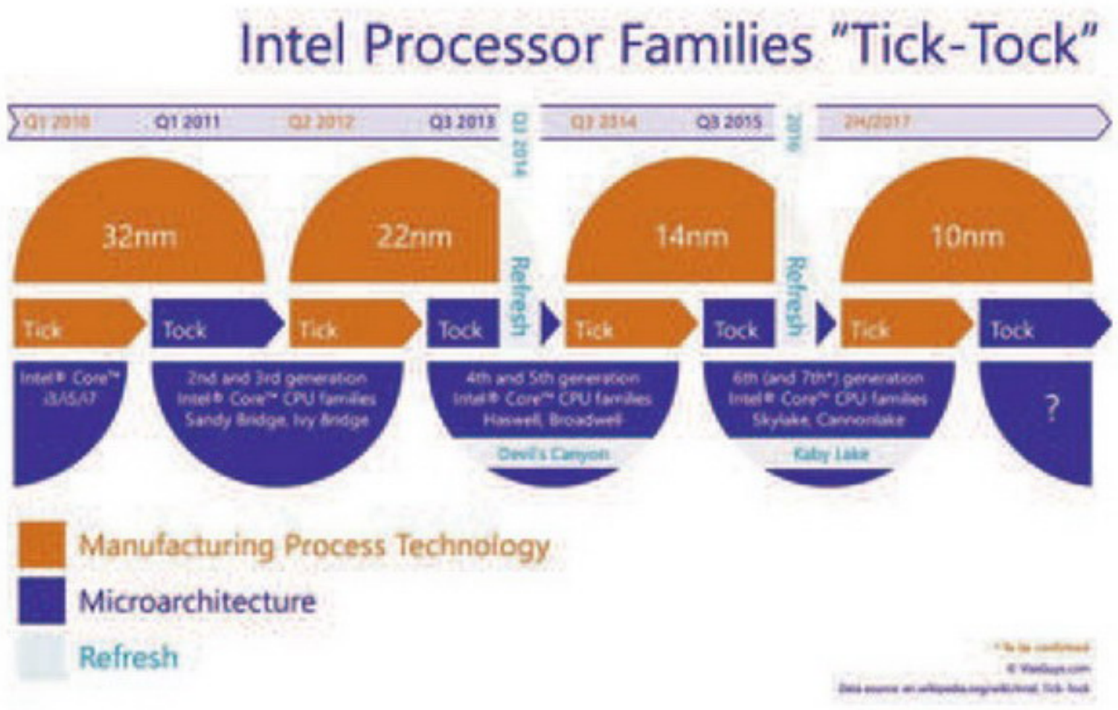
В первых числах января Intel официально представила новое поколение процессоров Intel Core на архитектуре Kaby Lake. Обновление получилось довольно странным, и поэтому мы сегодня обойдемся без пространных рассуждений и расскажем только о том, что реально надо знать. Итак, поехали.



Факт первый. Никакого «тик-так»

Долгое время Intel следовала простой схеме обновления процессоров – «тик-так». В один год обновлялся техпроцесс, а в следующем выходила новая архитектура. Первые несколько лет ритм выдерживался практически безукоризненно, но в последние годы схема начала ощутимо сбоить. И вот, с Kaby Lake, производитель официально признался, что с «тик-так» больше жить нельзя и к нему добавляется еще один этап под названием «оптимизация», на котором будут допиливать уже созданные кристаллы. К сожалению, именно на этот новый виток и попали Kaby Lake.

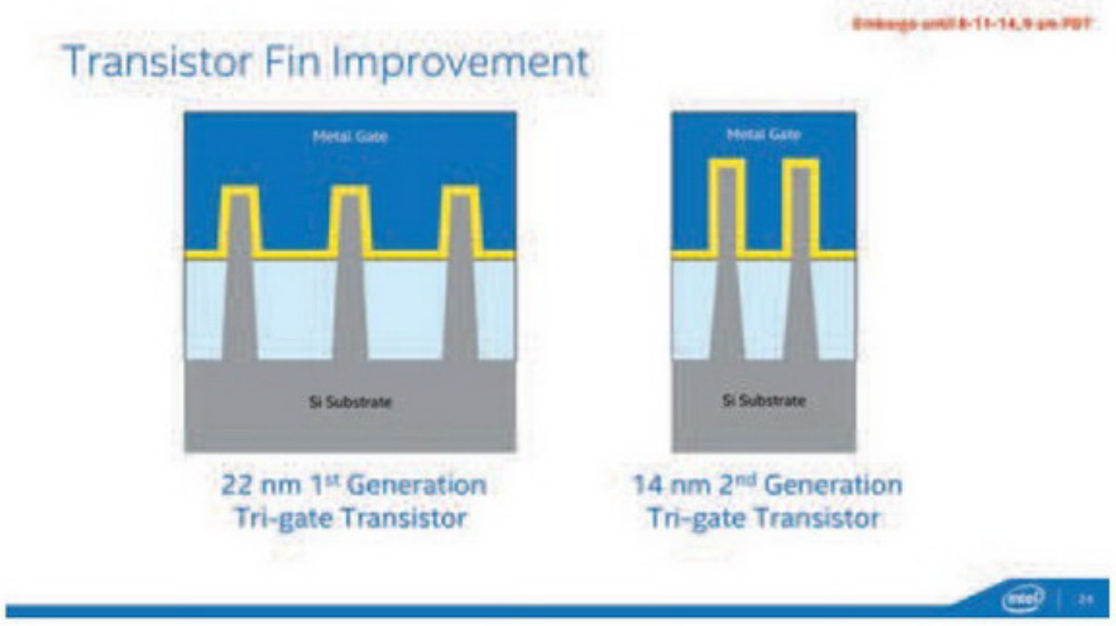
Почему Intel решила изменить сама себе, трудно сказать. Как говорит сама компания – во всем виновата высокая стоимость перехода на новые техпроцессы. Мы же считаем, что скорее виноват общий спад продаж на рынке компьютеров, из-за чего компании все сложнее отбивать деньги при столь коротких циклах производства.

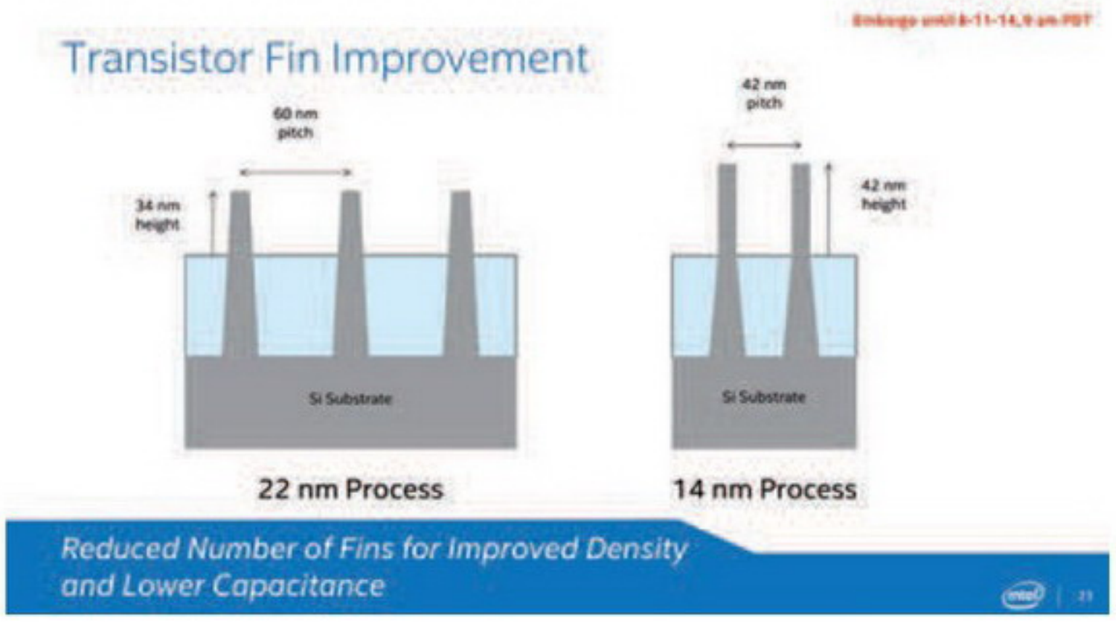


ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Охлаждение	Thermalright Macho HR-02
Материнская плата	ASUS ROG Maximus IX Formula
Память	2x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Kingston HyperX Fury
Видеокарта	NVIDIA GeForce GTX 1070
Накопители	Toshiba OCZ RD400 (512 ГБ)
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 10 64-bit
Драйверы NVIDIA	378.41

Факт второй. Архитектура

Несмотря на новое название и солидное слово «оптимизация», технически и структурно Kaby Lake в точности копирует прошлогодние Skylake. Строение чипов, структура памяти, логика работы, наборы инструкций – все осталось таким же. Не поменялись даже численные показатели: максимум четыре ядра, 8 МБ кэша и 16 линий PCIe для общения с видеокартой. В общем, кроме названия – никаких инноваций.

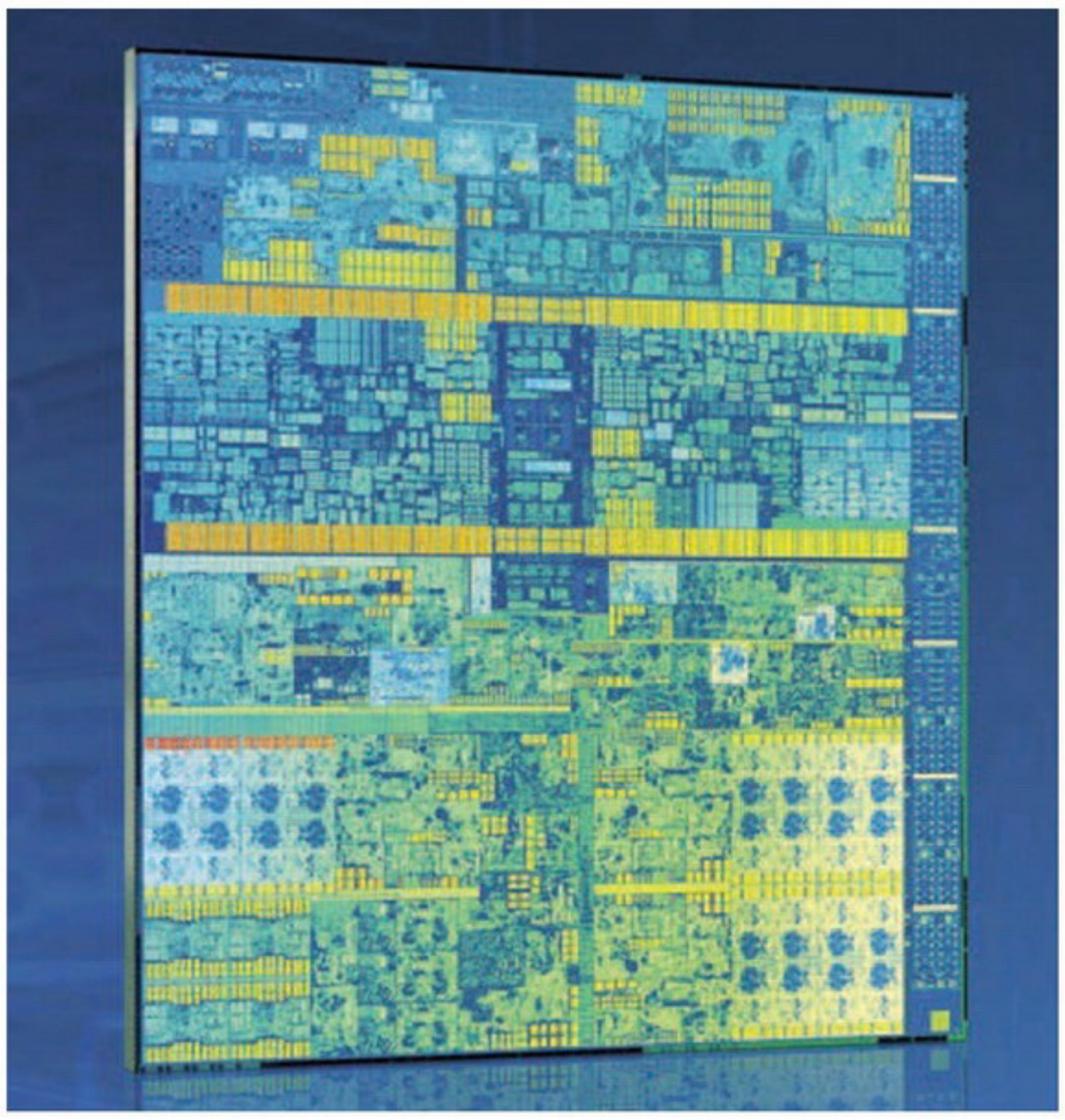




Факт третий. Техпроцесс

Неизменным остался и техпроцесс. Kaby Lake производят по тем же самым 14-нм нормам. Но только теперь к их названию приписывают «плюсик» (14 nm+), за которым, будем справедливы, действительно кроются некоторые инновации.

В Kaby Lake у транзисторов чуть увеличились высота ребер и расстояние между ними. Как итог – токи утечки и тепловыделение слегка снизились, а это позволило нарастить частоту кристаллов.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ CORE I7

Процессор	Intel Core i7-7700K	Intel Core i7-7700
Архитектура	Kaby Lake	Kaby Lake
Технологический процесс	14 нм	14 нм
Сокет	LGA1151	LGA1151
Количество ядер/потоков	4/8 шт.	4/8 шт.
Размер кэша третьего уровня	8 МБ	8 МБ
Штатная тактовая частота	4,2 ГГц	3,6 ГГц
Максимальная частота в режиме Turbo Boost	4,5 ГГц	4,2 ГГц
Количество каналов памяти	2 шт.	2 шт.
Поддерживаемый тип памяти	DDR4-2400/ DDR3L-1600	DDR4-2400/ DDR3L-1600
Количество поддерживаемых линий PCI Express 3.0	16	16
Теплопакет (TDP)	91 Вт	65 Вт
Цена на январь 2017 года	20 700 рублей (345 $)	18 600 рублей (310 $)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ CORE I5

Процессор	Core i5-7600K	Core i5-7600	Core i5-7500	Core i5-7400
Архитектура	Kaby Lake	Kaby Lake	Kaby Lake	Kaby Lake
Технологический процесс	14 нм	14 нм	14 нм	14 нм
Сокет	LGA1151	LGA1151	LGA1151	LGA1151
Количество ядер/потоков	4/4 шт.	4/4 шт.	4/4 шт.	4/4 шт.
Размер кэша третьего уровня	6 МБ	6 МБ	6 МБ	6 МБ
Штатная тактовая частота	3,8 ГГц	3,5 ГГц	3,4 ГГц	3 ГГц
Максимальная частота в режиме Turbo Boost	4,2 ГГц	4,1 ГГц	3,8 ГГц	3,5 ГГц
Количество каналов памяти	2 шт.	2 шт.	2 шт.	2 шт.
Поддерживаемый тип памяти	DDR4-2400/DDR3L-1600	DDR4-2400/DDR3L-1600	DDR4-2400/DDR3L-1600	DDR4-2400/DDR3L-1600
Количество поддерживаемых линий PCI Express 3.0	16	16	16	16
Теплопакет (TDP)	91 Вт	65 Вт	65 Вт	65 Вт
Цена на январь 2017 года	14 500 рублей (242 $)	13 200 рублей (220 $)	12 000 рублей (200 $)	11 100 рублей (185 $)

Факт четвертый. Частота работы

Официальный рекорд частоты для Core i7-7700K – 7383 МГц. Установлен, кстати, российской командой на материнке ASUS Maximus IX Apex.

По сравнению с процессорами прошлого поколения частота новых кристаллов в среднем увеличилась на 200–300 МГц. При этом TDP моделей остался прежним: при тех же 90 Вт новый **Core i7-7700K** берет планку в 4,5 ГГц, в то время как i7-6700K поднимался только до 4,2 ГГц.

Мало того, процессоры теперь еще и лучше разгоняются. Если из Skylake в среднем удавалось выжать 4,4–4,5 ГГц, то для Kaby Lake нормой считаются 4,8 ГГц, а при удачном стечении обстоятельств и 5 ГГц. И речь сейчас идет о работе под обычными воздушными кулерами.

Тут же отметим, что, как и раньше, все кристаллы Intel Core и Pentium можно разогнать по шине, а модели с индексом «K» гонятся еще и по множителю. Кстати, разблокированные кристаллы теперь есть не только в сериях Core i5 и Core i7, но еще и в Core i3. А семейство **Pentium**, самые дешевые Kaby Lake, теперь поддерживает Hyper-Threading.

Факт пятый. Встроенное ядро

Осталась в Kaby Lake и встроенная графика. Причем, если раньше это была Intel HD Graphics 530, теперь это **HD Graphics 630**. Эволюция? Отнюдь, на борту все те же 24 блока частотой 1150 МГц. Новая цифра в названии прописалась благодаря обновленному медиадвижку **Quick Sync**. Он теперь может на лету декодировать видео в форматах H.265 и VP.9. Другими словами, если вы тонкий ценитель фильмов в 4K или собираетесь стримить в этом разрешении, то знайте: с Kaby Lake процессор больше не будет нагружен на все 100%.

Что же касается производительности самой графики, то на нее грех жаловаться. С отрисовкой Windows она справляется без проблем, а в качестве бонуса еще тянет не особо требовательные игрушки. Можно и деревню в **RimWorld** построить, и тюрягу в **Prison Architect** отгрохать, и даже в **Dota 2** погонять. Последняя в Full HD и на средних настройках выдает вполне приличные 62 fps.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ CORE I3

Процессор	Core i3-7350K	Core i3-7320	Core i3-7300	Core i3-7100
Архитектура	Kaby Lake	Kaby Lake	Kaby Lake	Kaby Lake
Технологический процесс	14 нм	14 нм	14 нм	14 нм
Сокет	LGA1151	LGA1151	LGA1151	LGA1151
Количество ядер/потоков	2/4 шт.	2/4 шт.	2/4 шт.	2/4 шт.
Размер кэша третьего уровня	4 МБ	4 МБ	4 МБ	3 МБ
Штатная тактовая частота	4,2 ГГц	4,1 ГГц	4 ГГц	3,9 ГГц
Количество каналов памяти	2 шт.	2 шт.	2 шт.	2 шт.
Поддерживаемый тип памяти	DDR4-2400/DDR3L-1600	DDR4-2400/DDR3L-1600	DDR4-2400/DDR3L-1600	DDR4-2400/DDR3L-1600
Количество поддерживаемых линий PCI Express 3.0	16	16	16	16
Теплопакет (TDP)	60 Вт	51 Вт	51 Вт	51 Вт
Цена на январь 2017 года	10 500 рублей (175 $)	9300 рублей (155 $)	8700 рублей (145 $)	7000 рублей (117 $)

Факт шестой. Чипсеты

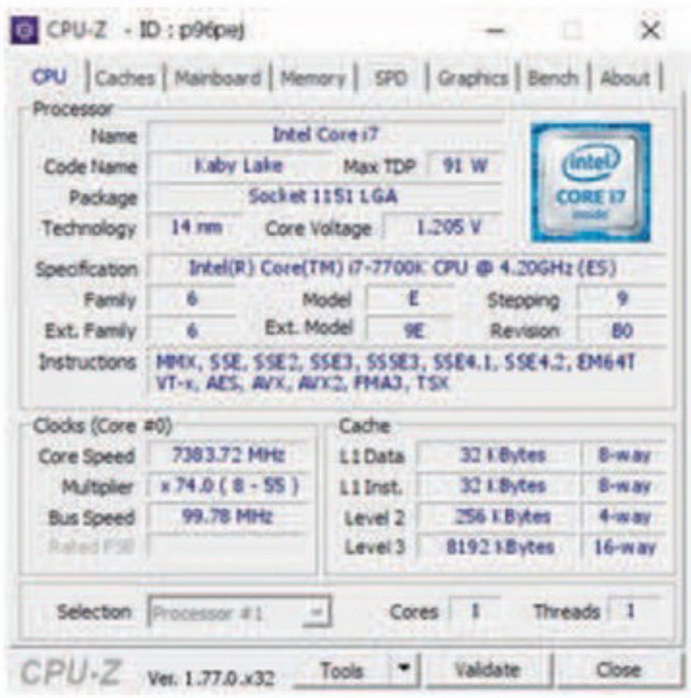
Вместе с Kaby Lake компания Intel представила и новые чипсеты 200-й серии. Изменений в них, правда, так же мало, как и в процессорах. Старшие модели, Z270, получили дополнительные четыре линии PCIe, к которым производители материнских плат могут подвязать лишние порты USB или M.2. Прямо скажем, список не особо интригующий, но скудность в некоторой степени компенсируют производители плат.

Так, к примеру, в топовых материнках ASUS Apex появилась технология DIMM.2, позволяющая в слот под оперативку установить два M.2-накопителя. А к нашей тестовой Maximus IX Formula можно было без проблем подключить кастомную водянку, чтобы отвести тепло от цепей питания.

Впрочем, если ни одна из этих новинок вас не привлекает, у нас есть приятный факт. Сокет под Kaby Lake менять не стали, оставив уже привычный LGA1151. То есть новые процессоры прекрасно работают на старых материнках Z170 Express, ну а Skylake хорошо себя чувствуют на Z270.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

Процессор	Intel Core i7-7700K	Intel Core i7-6700K
	Cinebench R15	
One Core	196	175
All Cores	988	897
Multiplier	5,05	5,11
	WinRAR (КБ/с)	
One Core	2061	1946
All Cores	11 258	10 711
	TrueCrypt (МБ/с)	
AES-Twofish-Serpent	336	295
	PCMark (Work)	
Work	5429	5281
	Rise of the Tomb Raider	
1920x1080, VeryHigh	118,1	119
	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	
1920x1080, Ultra	115,7	114,9
	Tom Clancy's The Division	
1920x1080, Max	93	92,6

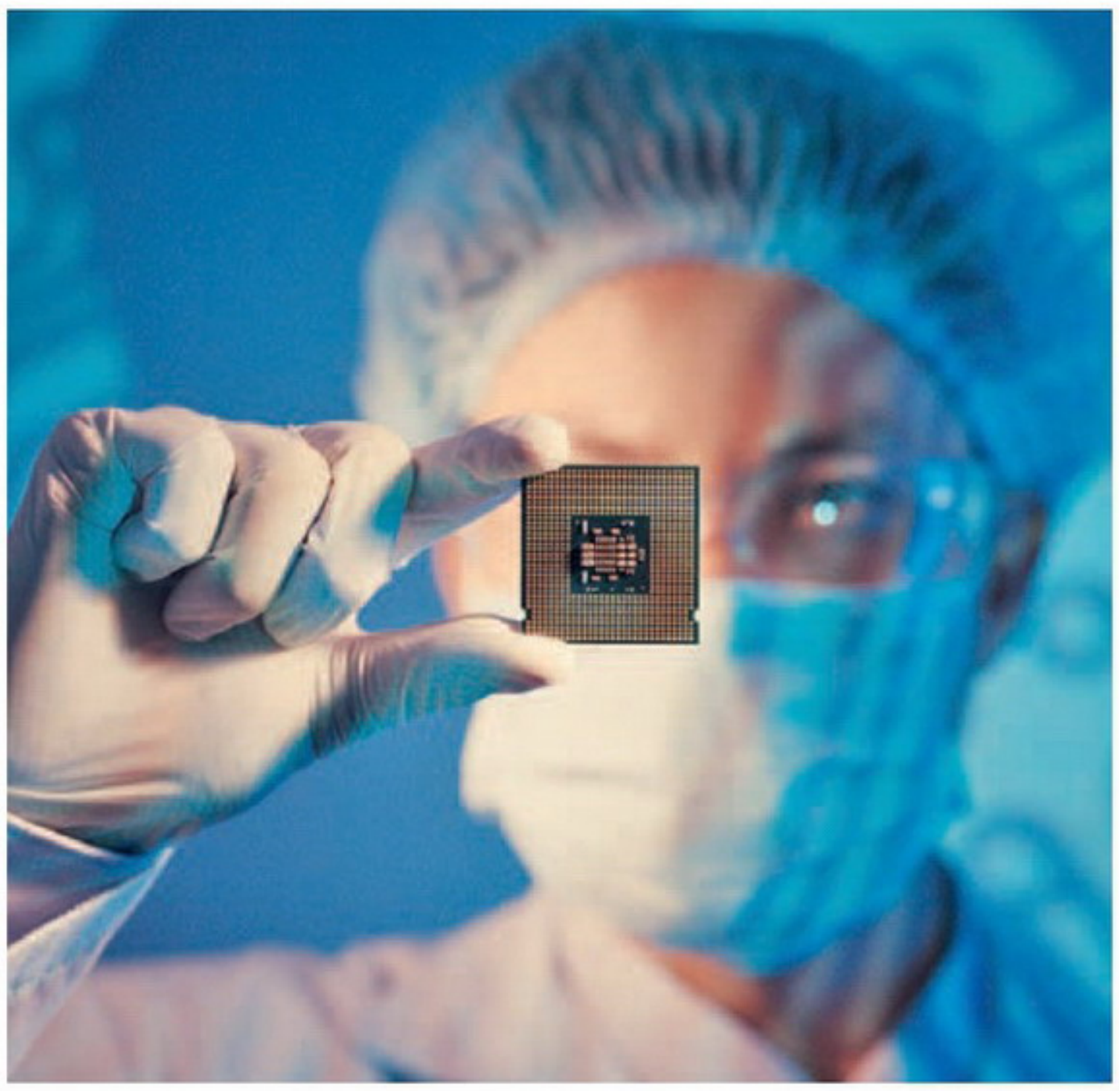


Факт седьмой. Производительность

Наконец, расскажем о самом главном – о производительности. На тестах у нас побывал старший представитель линейки – Core i7-7700K, который, как понятно из названия, пришел на смену Core i7-6600K. Как мы уже говорили, технически кристаллы различаются только частотой: под Turbo Boost новинка выдает на 300 МГц больше, а в стандарте держит скорость на 200 МГц выше. Собственно, в эту разницу по частоте и укладывается прирост производительности.

Во всех задачах i7-7700K оказывается примерно на 5-6% быстрее предшественника. А при сравнении на одинаковой частоте разница укладывается в погрешность измерений.

Что касается температуры процессора, то здесь ничего не поменялось. На пределе процессор легко добирается до 80°C. Но у нас процессор был скальпирован и даже на частоте в 4,8 ГГц не поднимался выше 70°C.



Выводы

Седьмое поколение Intel Core i7 сложно назвать новым. По сути, перед нами те же самые Skylake, только на чуть более высоких частотах. Хорошо это или плохо – решайте сами. Наше же мнение таково. Если вы сидите на относительно свежей архитектуре Intel (Skylake или Haswell), то обновляться до Kaby Lake нет никакого смысла. Но если вы собираете компьютер с нуля, то до выхода AMD Ryzen седьмые Core – это единственно правильный вариант.

● *Дмитрий Колганов*

Благодарим компанию ASUS за предоставленное оборудование

ОТРЫВ

Лазерный короткофокусник Acer Predator Z850

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Система проекции:** DLP
- **Разрешение:** 1920x720, 24:9
- **Размер проецируемого экрана:** до 140 дюймов
- **Фокусное расстояние:** 5,38 мм
- **Оптическое увеличение:** нет
- **Яркость:** 3000 лм
- **Контрастность:** 100 000:1
- **Коррекция изображения:** 10 по вертикали
- **Ресурс лазера:** до 30 000 часов
- **Разъемы:** 2x D-sub (VGA), 2x HDMI (MHL), 3x 3,5-мм джек, USB, RCA
- **Комплектация:** кабель питания, пульт ДУ
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, встроенный динамик 10 Вт
- **Размеры:** 24,9x29,7x11,9 см
- **Вес:** 2,9 кг
- **Цена на январь 2016 года:** 400 000 рублей (6100 $)

Знаете, в чем беда любого проектора? Не в цене и даже не в проблемах с цветами и контрастностью, а в установке. Каким бы ярким и неприхотливым ни был проектор, чтобы грамотно его разместить, придется покупать штатив, экран, перетягивать все провода, сверлить потолок и делать еще массу мелких вещей. Тем не менее некоторые компании знают, как всего этого избежать. Оказывается, проектор можно банально поставить на место телевизора и получить экран в 120 дюймов. Как? Сейчас расскажем. На тестах у нас абсолютно нереальная штука – лазерный **Acer Predator Z850**.

Знакомимся

Поставляется Z850 просто. Большая коробка, краткая инструкция, диск с полным мануалом и несколько кабелей: питание, HDMI и D-sub (VGA). А вот сам проектор выглядит необычно. Он большой и тяжелый – при этом сделан из качественного пластика, оформлен в красно-черной палитре и необычно скомпонован.

Если у классического проектора спереди стоит линза, а сзади располагаются все разъемы, то у этого все наоборот. Порты – спереди, а объектив вписан как бы внутрь корпуса и повернут немного вверх. Понятное дело, сделали так не случайно.

Z850 – это пока еще очень редкий зверь с ультракоротким фокусом. Если обычным проекторам, чтобы развернуть картинку, нужно стоять в противоположном конце комнаты, то этот ставится рядом со стеной, на место телевизора, и рисует изображение невероятного размера.

С расстояния в 20 см от стены он выдает 80 дюймов, а всего с 40 см диагональ вырастает до 120 дюймов!

Это три метра в ширину и больше метра в высоту. При этом, кстати, соотношение сторон почти кинотеатральное – 24:9. Достигается оно, правда, нестандартным разрешением 1920 на 720, но выглядит все равно потрясающе.

Качество картинки

Естественно, не подводит и качество картинки. Не скажем, что оно в десятки раз лучше, чем у обычной ламповой модели за условные 60 000 рублей, но DLP в сочетании с лазерным источником показывают круче половины российских кинотеатров.

По нашим замерам, серьезный провал есть только на темно-красных и светло-зеленых оттенках, все остальные укладываются в ΔE00 0,71. При этом ста-

тическая контрастность составляет внушительные для проектора 356:1, а контрастность «вкл/выкл» и вовсе достигает 1500:1.

В фильмах все это означает следующее. При хорошем экране цвета практически неотличимы от тех, что выдают обычные телевизоры. К тому же за счет огромной скорости источника очень круто получаются переходы между темными и светлыми кадрами: лазер выключается и включается практически мгновенно. Плюс к этому проектор еще и очень яркий – 3000 люмен по паспорту (почти 500 кд/м2). Если в фильме в камеру лупит какой-нибудь прожектор, то он реально ослепляет.

В играх же к потрясающей картинке добавляются нестандартное разрешение и соотношение сторон. В той же **FIFA 17** натурально видишь в полтора раза больший кусок поля. А панорамы гор в **Rise of the Tomb Raider** завораживают.

Впрочем, некоторые минусы у картинки все же есть. Так как изображение разворачивается при помощи зеркала и линзы, то по краям заметна небольшая расфокусировка. Не фатальная, но для такой цены неприятная.

А вот за набор разъемов Acer похвалим. Помимо вполне привычной пары HDMI и D-sub (VGA), инженеры добавили выходы на гарнитуру и обычные колонки, а также LAN-порт. Через него можно настроить DLNA и стримить с компьютера любой видеопоток. Удобно.

●●●

Подведем итог. Predator Z850 – это, пожалуй, лучшее, что мы видели среди проекторов. Мало того, несмотря на некоторые недостатки, это именно та модель, ради которой есть смысл заморачиваться и с освещением в комнате, и с правильным экраном, и даже с маскирующими шторками. ● *Дмитрий Колганов*

ИДЕАЛЬНЫЙ МОНИТОР

Тестирование монитора BenQ ZOWIE XL2735

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1440
- **Частота развертки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Тип матрицы:** TN
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Интерфейсы:** DVI, 2x HDMI, DisplayPort, 2x 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 65 Вт
- **Размеры:** 55,9x63,3x22,6 см (с подставкой)
- **Вес:** 8,3 кг (с подставкой)
- **Цена на январь 2017 года:** 42 000 рублей (700 $)

В прошлом году **BenQ** приобрела производителя профессиональной игровой периферии, **ZOWIE**. И вот почти год спустя объединенная компания выпустила по-настоящему новый монитор – **XL2735**. Чисто технически это продолжение известной серии BenQ, которая давно используется на профессиональных киберспортивных соревнованиях и мировых чемпионатах. Но, как утверждает производитель, ему удалось справиться с главным недостатком скоростных матриц – двоением изображения. Давайте выясним, так ли оно на самом деле и была ли вообще такая проблема.

Внешний вид

Поставляется монитор достойно. Комплектующие аккуратно разложены по коробочкам, есть все необходимые провода, инструкции и даже проводной пульт управления. Сам же дисплей – это образец строгости. Тонкие рамки, небольшой антибликовый скос, матовый пластик, шесть кнопок в цвет корпуса, индикатор питания и… ни одного логотипа на лицевой стороне. Все декоративные элементы стоят сзади – видимо, чтобы не отвлекали от игры. Для этого же в комплекте идут две панели, которые можно прикрепить по бокам монитора и спрятаться как от домочадцев, так и от яркого солнца. Штука, надо сказать, реально полезная.

Не забыли в BenQ и про разъемы. К монитору можно подключить сразу четыре источника – два по HDMI, еще по одному через DVI и DisplayPort. Также тут есть выход на гарнитуру. Причем расположен он не сзади, как это обычно бывает, а сбоку, чтобы было удобно подключать наушники. Здесь же, кстати, стоит USB-хаб третьей версии.

Круто сделана и подставка. Она отлично держит панель, позволяет поднять ее почти на двадцать сантиметров, отклонить от себя, повернуть вокруг своей оси и перевести в портретный режим. Плюс на подставке есть специальные метки, помогающие вернуть монитор

в исходное положение. В список удобных мелочей занесем еще ручку для переноски, отверстие для укладки проводов и выдвижной держатель для наушников. Последний пусть и качается, но выдерживает самые навороченные игровые гарнитуры.

Управление

Управление в мониторе удобное. Меню логичное, каждая кнопка отвечает за вызов определенного раздела или контекстную функцию. К тому же есть проводной пульт, который не только дублирует функции основных клавиш, но и позволяет одним нажатием переключаться между заранее прописанными профилями. Это реально удобно, особенно с учетом огромного количества настроек.

Помимо стандартных параметров вроде уровня цвета, гаммы и температуры, есть множество чисто игровых опций. Black eQualizer снижает контрастность и высветляет темные зоны. Color Vibrance позволяет подобрать идеальную насыщенность цветов. Low Blue Light гасит синие оттенки, чтобы меньше напрягать глаза. Ну а Instant Input снижает задержку вывода изображения, что, кстати, подтверждают тесты таймером.

А вот что касается основной функции по борьбе с двоением изображения, то она называется Dynamic Accuracy и, судя по всему, вшита в железо дисплея. Насколько заметна ее работа? Зависит от внимательности. В тех же **Counter-Strike: Global Offensive** и **Overwatch** шлейф за объектами найти сложно – проявляется он при очень быстрой смене планов, да и отчетливо заметен только на замедленной съемке. Впрочем, справедливости ради, технология BenQ этот эффект действительно гасит.

Напоследок скажем несколько слов о самой матрице. Она построена на матовой TN-панели с QHD-разрешением и, по нашим замерам, выдает 293 кд/м². Подсветка на удивление равномерная, засвет есть только по левому краю, да и то небольшой. Нормально матрица справляется и с цветами. Это, понятно, не IPS, но и заметных провалов мы не заметили.

МОНИТОРЫ BENQ часто используют на киберсоревнованиях. К примеру, на последнем Epicenter в ход пошли модели XL2411

В общем, по всем признакам перед нами идеальный игровой монитор. Это выражается не только в хорошей матрице и богатом наборе портов, но и во внимательном отношении к мелочам, приятном дизайне, удобном управлении и, конечно же, реально работающих игровых технологиях. Конкуренты? Они есть, но их можно пересчитать по пальцам одной руки.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

AMD пока только разогревает публику горячими обещаниями, тогда как **Intel** уже вовсю торгует новыми чипами. Все конфигурации с процессорами под сокет 1151 переводим на свежую архитектуру **Kaby Lake** и материнские платы с чипсетами двухсотой серии. Обратите внимание – «пентиумы» этого поколения как никогда близки в игровых приложениях к **Core i3**. Осязаемая разница в производительности начинается с **Core i3-7300**, работающего на частоте 4 ГГц и оснащенного кэшем в 4 МБ. Установим его в «Накопил!».

Цены на видеокарты изменились неравномерно. В рамках бюджета «Накопил!» нам удалось получить пару десятков дополнительных мегагерц к базовой частоте GPU от видеокарты **ASUS EX-GTX1050TI-O4G**. А вот в разделе «Смерть тормозам» мы потеряли примерно столько же с переходом на **MSI GTX 1060 GAMING X 3G**. И если ваш девиз «Ни шагу назад!», смотрите в сторону апгрейд-варианта видеокарты **Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-6GD** с рабочей частотой 1620 МГц и 6 ГБ GDDR5.

Ядро системы «Все на максимум», процессор **Intel Core i5-7600K**, быстрее предшественника и на базовой частоте, и в разгоне. При этом у него ниже энергопотребление и, соответственно, тепловыделение. Полноценный оверклокинг, как это принято у Intel, доступен только на материнских платах с чипсетами Z-серии. Относительно недорогая **MSI Z270 PC MATE** как раз из таких.

Обновим устройства ввода в конфигурациях «Мечта» и «Тебя я видел во сне». Обилие кнопок на клавиатурах **ASUS Strix Tactic Pro** и **Logitech G910 Orion Spectrum** вызывает стойкую ассоциацию с пультами управления старых больших ЭВМ. Но задача этих клавиатур – не запутать оператора, а максимально упростить жизнь при активном гейминге с применением большого количества макросов.

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-7300 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	9480 ($157,2)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	500 ($8,3)
Материнская плата: ASUS PRIME H270-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/2400 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, 2x USB 3.1, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, DisplayPort, аудио)	7690 ($127,5)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Samsung M378A5244CB0-CRC	4400 ($73)
Видеокарта: ASUS EX-GTX1050TI-O4G (NVIDIA GeForce GTX 1050Ti, 1341–1455/7008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	11 730 ($194,5)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3000 ($49,8)
Корпус: Accord A-34B (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1600 ($26,6)
Блок питания: HIPRO HPE450W (450 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin, FDD)	1750 ($29,1)
Системный блок:	40 150 ($665,7)
Замена ЦП: Intel Core i5-7400 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3–3,5 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	5080 ($84,3)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	390 ($6,5)
Установка SSD: 240 ГБ OCZ Trion 150 TRN150-25SAT3-240G (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4960 ($82,3)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1630 ($27,1)
Со всеми наворотами:	50 960 ($844,9)
Мышь: Oklick 725G DRAGON (2400 dpi, проводная)	1190 ($19,8)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2200 ($36,5)
Колонки: SVEN MS-302 (2.1, 40 Вт, 40–20 000 Гц)	3430 ($56,9)
Монитор: ASUS VS247NR (TFT TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	8670 ($143,8)
С периферией:	66 450 ($1101,7)

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4560 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4520 ($75)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	500 ($8,3)
Материнская плата: ASUS PRIME H270-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/2400 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, 2x USB 3.1, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, DisplayPort, аудио)	7690 ($127,5)
Память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Samsung M378A5244CB0-CRC	2200 ($36,5)
Видеокарта: MSI GTX 1050 2G OC (NVIDIA GeForce GTX 1050, 1404–1518/7008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	8260 ($137)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3000 ($49,8)
Корпус: Accord A-34B (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1600 ($26,6)
Блок питания: HIPRO HPE450W (450 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin, FDD)	1750 ($29,1)
Системный блок:	29 520 ($489,4)
Замена ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4620 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1870 ($31,1)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	390 ($6,5)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Samsung M378A5244CB0-CRC	2200 ($36,5)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1630 ($27,1)
Со всеми наворотами:	35 610 ($590,4)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	1040 ($17,3)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1370 ($22,8)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	1960 ($32,5)
Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1Вт)	7080 ($117,4)
С периферией:	47 060 ($780,2)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-7600 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–4,1 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	16 220 ($268,9)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	890 ($14,8)
Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8380 ($139)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Samsung M378A5244CB0-CRC	4400 ($73)
Видеокарта: MSI GTX 1060 GAMING X 3G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1594–1809/8108 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	15 920 ($264)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4630 ($76,8)
Корпус: ZALMAN ZM-Z1 (ATX, 2x 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2290 ($38)
Блок питания: Thermaltake LT-550P (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	2250 ($37,4)
Системный блок:	54 980 ($911,5)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	740 ($12,3)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-6GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620-1847/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	3660 ($60,7)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2K2/16	4820 ($80)
Замена блока питания: Thermaltake TR2 S TRS-600AH2NK (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	1190 ($19,8)
Со всеми наворотами:	65 390 ($1084,1)
Мышь: A4Tech Bloody A7 Blazing (4000 dpi, проводная)	1490 ($24,8)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2310 ($38,3)
Колонки: SVEN SPS-721 (2.0, 2x 25 Вт, 45–25 000 Гц)	5020 ($83,3)
Монитор: Iiyama ProLite GE2488HS-B2 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	9840 ($163,2)
С периферией:	84 050 ($1393,5)

Космическая гонка

Компания **AMD** недавно представила свою версию компьютера мечты. Процессор **Zen** при поддержке GPU **Vega** показал под 70 fps в **DOOM** с качеством картинки 4K Ultra. Круто? Бесспорно, но где-то мы это уже видели. **Core i7** + **GeForce 1080Ti** на ура справляются с этой задачей уже не первый месяц. Это как вторыми побывать на Луне. Но вот если удастся повторить этот подвиг на 20–30% дешевле первопроходцев, то покупатели подтянутся.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны на 30.01.17,
по курсу $1 = 60,32 руб.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-7600K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,8–4,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	17 650 ($292,7)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	890 ($14,8)
Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8380 ($139)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Samsung M378A5244CB0-CRC	4400 ($73)
Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1070-O8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607–1797/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	26 600 ($441)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4630 ($76,8)
Корпус: ZALMAN Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио)	4290 ($71,2)
Блок питания: Thermaltake LT-550P (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	2250 ($37,4)
Системный блок:	69 090 ($1145,4)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	740 ($12,3)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2K2/16	4820 ($80)
Установка SSD: 240 ГБ OCZ Trion 150 TRN150-25SAT3-240G (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4960 ($82,3)
Замена блока питания: Thermaltake TR2 S TRS-600AH2NK (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	1190 ($19,8)
Со всеми наворотами:	80 800 ($1339,6)
Мышь: A4Tech Bloody Warrior RT7/RT70 (4000 dpi, беспроводная)	2300 ($38,2)
Клавиатура: ASUS CERBERUS (проводная, 110 клавиш, подсветка)	3190 ($52,9)
Колонки: SVEN MS-2100 (2.1, 80 Вт, 40–20 000 Гц)	6120 ($101,5)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	11 180 ($185,4)
С периферией:	103 590 ($1717,4)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 85 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-7700 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,6–4,2 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	22 700 ($376,4)
Кулер: Deepcool ICE BLADE PRO v2.0 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	2680 ($44,5)
Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8380 ($139)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2K2/16	9220 ($152,9)
Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1070-O8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607–1797/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	28 430 ($471,4)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4630 ($76,8)
Корпус: Thermaltake Urban S31 (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	5600 ($92,9)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-650AH2NK (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3650 ($60,6)
Системный блок:	85 290 ($1414)
Замена ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	2990 ($49,6)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2K2/16	9220 ($152,9)
Установка SSD: 240 ГБ OCZ Trion 150 TRN150-25SAT3-240G (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4960 ($82,3)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2000 ($33,2)
Со всеми наворотами:	104 460 ($1731,8)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3700 ($61,4)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5730 ($95)
Колонки: SVEN MS-3000 (2.1, 80 Вт, 35–25 000 Гц)	9700 ($160,9)
Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	13 110 ($217,4)
С периферией:	136 700 ($2266,3)

МЕЧТА

ОТ 110 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

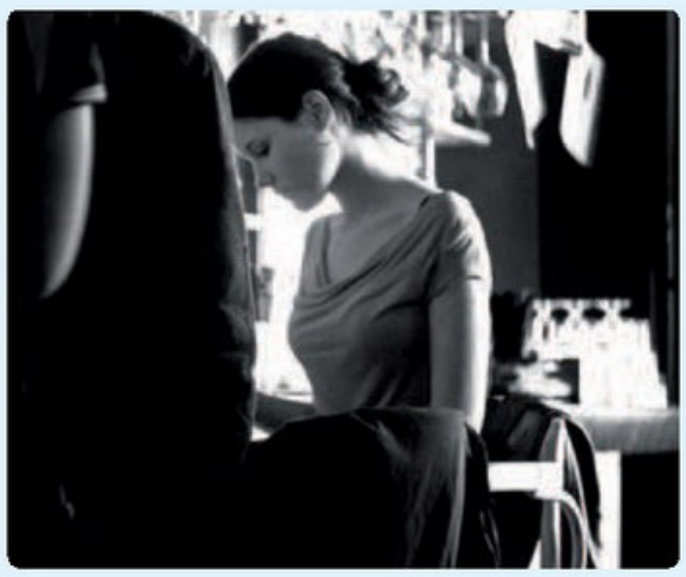
ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	25 690 ($425,9)
Кулер: Deepcool ICE BLADE PRO v2.0 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	2680 ($44,5)
Материнская плата: ASUS STRIX Z270H GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, 2x USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, DVI, HDMI, S/PDIF, аудио)	11 550 ($191,5)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2K2/16	9220 ($152,9)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX1080-8G-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1607–1733/10010 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	43 840 ($726,8)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4630 ($76,8)
Корпус: Fractal Design Define R5 Window (ATX, 2x 140 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	8200 ($136)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-700AH2NK (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	4100 ($68)
Системный блок:	109 910 ($1822,2)
Установка СВО: CBO Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5550 ($92,1)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Kingston HyperX Savage Black HX430C15SB2K2/16	9220 ($152,9)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4160 ($69)
Установка SSD: 240 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/240G (M.2 2280, запись – 600 МБ/с, чтение – 1290 МБ/с)	10310 ($171)
Со всеми наворотами:	139 150 ($2306,9)
Мышь: Logitech G502 RGB (12000 dpi, проводная)	5590 ($92,7)
Клавиатура: ASUS Strix Tactic Pro (проводная, 121 клавиша)	7680 ($127,4)
Колонки: SVEN BTR5-10 (5.1, 135 Вт, 40–20 000 Гц)	10 750 ($178,3)
Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B2 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт)	13 870 ($230)
С периферией:	177 040 ($2935,1)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	123 410 ($2046)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	10 300 ($170,8)
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE II (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, M.2, 2x U.2, SATA Express, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 3x USB 3.1, USB Type-C, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	26 110 ($432,9)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16	35 140 ($582,6)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N1080XTREME W-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1784–1936/10400 МГц, 8 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	109 700 ($1818,7)
SSD: 1 ТБ Plextor M8Pe PX-1TM8PeGN (M.2 2280, запись – 1400 МБ/с, чтение – 2500 МБ/с)	30 520 ($506)
Жесткие диски: 10 ТБ Seagate Ironwolf Pro ST10000NE0004 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	38 400 ($636,7)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4885 ($81)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	28 780 ($477,2)
Блок питания: Thermaltake Toughpower Grand TPG-1200 (1200 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 12x SATA, 11x MOLEX, 8x 6+2-pin, 2x FDD)	14 940 ($247,7)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spectrum (проводная, 125 клавиш)	11 310 ($187,5)
Мышь: SteelSeries Rival 500 (12 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7160 ($118,8)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	42 150 ($698,8)
Монитор: BenQ BL2711U (IPS, 27 дюймов, 3840 2160, 4 мс, 350 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 3Вт, USB-хаб)	32 800 ($543,8)
Со всеми наворотами:	515 605 ($8547,9)

Почта «Игромании»



Анна **Браславец**

Чем дальше, тем интереснее. В этом номере я хочу отдельно поблагодарить за проникновенное письмо Макса и Машу Барашевых. К сожалению, текст был очень длинным и я не смогла внести его в выпуск. Обязательно постараюсь сделать это в следующий раз. Я все-все читаю, не сомневайтесь!

Евгений **Пекло**

Я тоже частенько заглядываю в почтовый ящик и даже иногда отвечаю на некоторые письма. Вот и подумал, а почему бы через журнал не ответить, тем более такие темы – книжки и прогнозы! Как можно пройти мимо?!

КТО ЖЕ НЕ ЛЮБИТ старину Кинга?

Письмо №1

Доброе время суток, уважаемая редакция «Игромании». Как-то лет в четырнадцать отец меня познакомил с миром Стивена Кинга. Первая книга – «Противостояние» – меня очень увлекла, я читал ее на переменах в школе, бывало, на уроках (особенно на литературе), в ванне, в автобусе. Три дня прошли в полном погружении. Теперь я ярый фанат Стивена, есть коллекция. Самое любимое произведение – «11/22/63», рекомендую! Хотелось бы узнать про ваших любимых авторов. И что бы вы посоветовали почитать вашим читателям? БЕЗ ПОДПИСИ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

У меня отец, помнится, как раз таки отобрал книжку Кинга, которую я начал читать примерно в те же четырнадцать лет. С тех пор я знаком с Кингом в основном через такие экранизации, как «Побег из Шоушенка», «Зеленая миля» и «Мертвая зона».

Что могу посоветовать? Вот что меня зацепило, то и порекомендую. Люблю книги Джоан Роулинг – не только цикл о Поттере (кстати, я представитель краснокнижного вида любителей нашумевшего перевода Спивак), но и ее детективы, выпущенные под псевдонимом Роберт Гэлбрейт. Очень ценю Джонатана Страуда, Анджея Сапковского, Станислава Лема, Клайва С. Льюиса, из русскоязычных авторов тепло отношусь к Стругацким и Андрею Жвалевскому. Но самое любимое произведение – «Город мечтающих книг» Вальтера Моэрса (его фамилию иногда переводят как Мёрс и даже Морз). Совершенно сногсшибательная вещь!

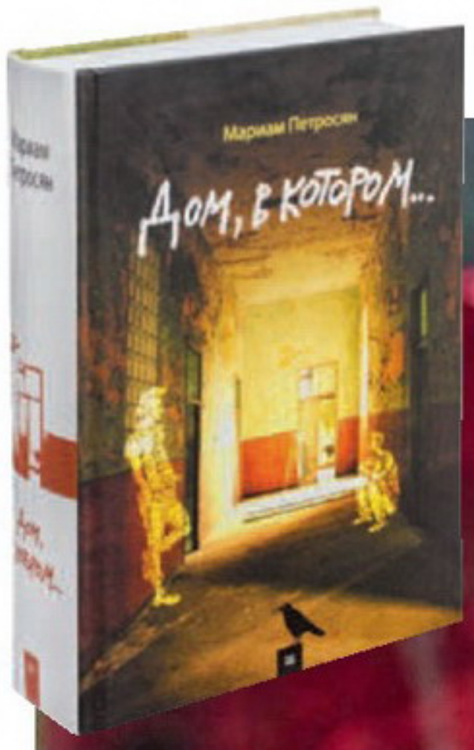
АННА БРАСЛАВЕЦ

Очень сложно советовать, ведь, как говорится, «на вкус и цвет все фломастеры разные», но о личных предпочтениях с удовольствием расскажу. Мне очень нравятся рассказы Рэя Брэдбери. Они отдают легким сумасшествием, читать их всегда интересно, ведь не знаешь, куда повествование заведет тебя в следующий момент. Безумно люблю серию «Песнь льда и пламени». Умудрилась начать читать до выхода сериала по ее мотивам, и это прекрасно: хитросплетения сюжета, интриги, колоритные образы – нет персонажей, к которым можно остаться равнодушным.

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

К Стивену Кингу я тоже неравнодушен, искренне люблю его роман «Оно». Поразительно честная книга о детстве, со всеми его светлыми и ужасными

ЧЕСТНО ГОВОРЯ, это уже похоже на будущее



«ДОМ, В КОТОРОМ...» чертовски трогательная книга о судьбе особенных детей

моментами. Совсем недавно открыл для себя Акунина и его цикл про Фандорина. Кажется, влюбился – так же, как влюбился пару лет назад в творчество Джона Фаулза. Но главное открытие последнего десятилетия моей жизни – «Дом, в котором...» Мариам Петросян. Просто прочитайте эту книгу, пожалуйста. Либо она ничего в вашей повседневности не изменит, либо ранит в самое сердце.

Письмо №2

Добрый день, уважаемая «Игромания»! В журнале вы часто публикуете вопросы, касающиеся ваших любимых игр. Я вот в разное время любил разные жанры. Сначала мне нравились головоломки, потом шутеры. Долгое время я интересовался популярными сегодня играми с открытым миром, а сейчас проникся духом олдскула и играю в Wasteland, первый Fallout и вообще полюбил стратегии. Как вы считаете, какой жанр будет ведущим в играх в будущем? Святослав КУЛАГИН

АННА БРАСЛАВЕЦ

Делать прогнозы – дело крайне неблагодарное, однако я попробую. Мне кажется, что будущее за сессионными играми. Уже сейчас МОБА-игры (Dota 2, League of Legends) и шутеры (CS:GO, Overwatch) получили огромную популярность. И она все растет! Простой интерес «на полчасика» у многих перерастает в профессиональную деятельность – обороты набирает киберспорт. И это закономерно, поскольку такие игры, как правило, не требуют финансовых вложений, одна сессия идет не больше 30–40 минут, минимальные системные требования не заставляют лезть на стены. При этом я не говорю, что масштабные ААА-проекты вовсе исчезнут. Например, Хидэо Кодзима, мэтр индустрии, в одном из последних интервью сделал ставку на слияние кино и видеоигр. Что это будет? Интерактивные фильмы, видеоистории с QTE-элементами? Поживем – увидим.

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Я с печальными вестями: ведущим жанром были и будут казуальные игры. Армия раскладывающих пасьянсы и собирающих «три в ряд» людей день ото дня только растет. Самой большой аудиторией обладают игры, не имеющие отношения к искусству, и это естественное течение вещей.

Из более привычных геймерам жанров, по моим прогнозам, ведущие позиции продолжат удерживать экшены. Думаю, они продолжат быть ключевым жанром еще минимум лет двадцать – не важно, в форме сессионных шутеров наподобие Overwatch или красочно срежессированых приключений в духе Uncharted.

Письмо №3

Приветствую, «Игромания». Читая очередной журнал, я заметил, что многие игры были предоставлены вам их издателями, чтобы вы оценили рейтинг. И это натолкнуло меня на вопрос: задумываются ли издатели, что их игра может получить низкий рейтинг и из-за этого рост продаж снизится? Или вы их предупреждаете, что если игра получит низкий рейтинг, то вы не будете включать ее в журнал? Заранее спасибо за ответ. Андрей Афонасьев

АННА БРАСЛАВЕЦ

Андрей, это отличный вопрос. Может показаться, что издатели подкупают нас копиями игр, премиум-контентом или другими приятными бонусами. Но это не так. Объективность – главный принцип журналиста. Поэтому, конечно, никто не застрахован от низких оценок и разгромной рецензии. Сделал плохо – написали гневный отзыв. Издатели, кстати, прекрасно понимают это. А они-то уж точно знают, какую игру выпустили и в чем ее слабые стороны.

Что касается рецензий в журнале… Мы стараемся размещать в выпуске только самые интересные статьи – обзоры хитов, долгостроев, громких релизов. Иногда они хвалебные, иногда нет. Время от времени ставим обзоры и на посредственные игры, но за каждым решением взять такой материал в номер – своя история. Что-то весело написано, что-то очень поучительный пример, как делать не надо.

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Опыт говорит мне, что задумываются. И разработчик, не уверенный в качестве своей продукции, может не захотеть заранее выдавать копию игры прессе. Именно ради того, чтобы негативные рецензии не появились в день релиза, чтобы продлить тот сладкий период пользовательского неведения, когда люди, не имея возможности опереться на чье-либо мнение об игре, покупают ее и пробуют сами. Но если прессе не вручают игру на обзор – это еще не значит, что проект обязательно плохой. Некоторые компании не дают журналистам досрочного допуска, опасаясь утечек игры в интернет, и при нынешнем разгуле пиратства и скорости сетей их можно понять. ■

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем играми. Сегодня это **Ori and the Blind Forest: Definitive Edition**, любезно предоставленная замечательным магазином **GOG.com**. Свои письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Мы читаем все письма (которые не попадают в спам), а самые интересные публикуем в журнале.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Здравствуйте, уважаемые читатели! В этот раз «Мозговой штурм» получился немножко толще обычного, потому что мы подводим итоги новогодних конкурсов. Признаться честно, рассматривать все работы было довольно хлопотно, но нам понравилось. Большое спасибо всем, кто не поленился прислать свое творчество!

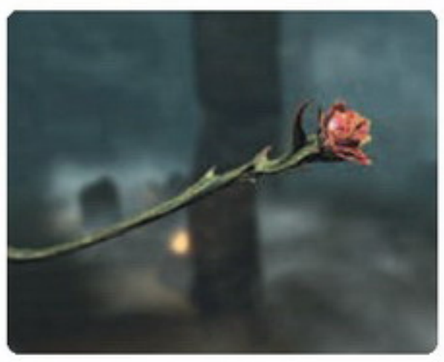
Мозговой штурм

Фотопамять, март

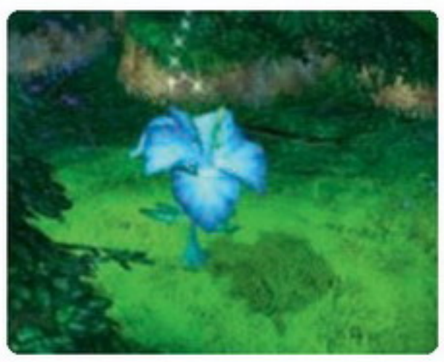
ЦВЕТЫ ДЛЯ ПРЕКРАСНЫХ ДАМ

Весна! Авитаминоз, птички поют, цветы распускаются… Кстати, о цветах – попробуйте вспомнить, из каких игр мы надергали эти прекрасные растения. Тот, кто угадает правильно наибольшее количество игр, и заработает наш приз. И не забудьте приложить к правильным ответам свою фотографию с этим номером журнала и отправить это все по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 марта.*

1



2

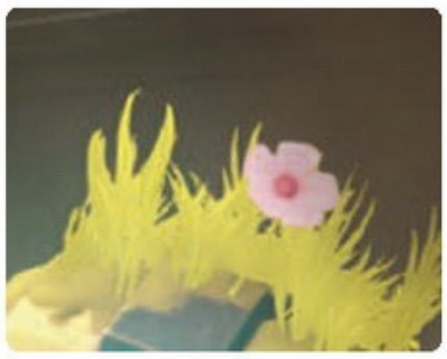


3

4

5

6



7

8

9

10

ПРИЗ

Стильная игровая компьютерная гарнитура **HS-L400G ZEUS** (http://oklick.ru/)

Подведение итогов конкурсов за №01/2017

Погружаемся в VR

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Until Dawn: Rush of Blood
2 Robinson: The Journey
3 Batman: Arkham VR
4 EVE: Valkyrie
5 Battlezone
6 Gunjack
7 Project Arena
8 Hustle Kings VR

ПОБЕДИТЕЛЬ
Максим УЛИТИН

ПРИЗ
Крутая стереогарнитура
TRITTON Kama
(http://madcatz.su/)

Елочные украшения

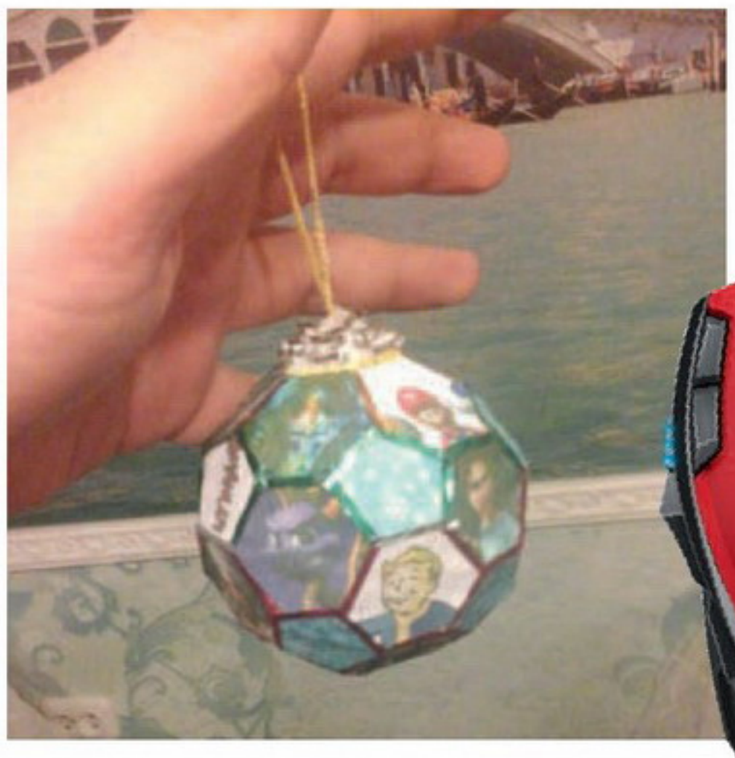
1-Е МЕСТО
Татьяна РЫБОЛТОВА

ПРИЗ
Игровая мышь
SPEEDLINK KUDOS Z-9
(www.speedlink.ru)

2-Е МЕСТО
Алексей МАСЛОВ

ПРИЗ
Игровая мышь
SPEEDLINK KUDOS Z-9
(www.speedlink.ru)

3-Е МЕСТО
Альберт ФЕТКУЛЛОВ



ПРИЗ
Игровая мышь
SPEEDLINK SCELUS, Black-Red
(www.speedlink.ru)

Лучший скриншот

1-Е МЕСТО
Александр КОРАБЛЕВ
ПРИЗ
Игровая гарнитура
SteelSeries Siberia 200
(steelseries.com)

1-Е МЕСТО В Швецию за елкой на «Субару»

2-Е МЕСТО
Виктор СУХАРЕВ
ПРИЗ
Игровая гарнитура
SteelSeries Siberia 100
(steelseries.com)

2-Е МЕСТО Раздолье для Дон Кихота

3-Е МЕСТО
Елизавета ПОЛЯКОВА
ПРИЗ
Игровая мышь
SteelSeries Rival 100
и коврик
SteelSeries QcK Black
(steelseries.com)

3-Е МЕСТО Собери их все

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Фотопамять, март»). Также не забудьте написать ваши настоящие имя, фамилию, возраст и населенный пункт, в котором вы живете, и приложить вашу фотографию с этим номером «Игромании».
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются **только** в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.
Итоги будут подведены в одном из следующих номеров журнала.

Мир Фантастики

16+

MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ О ФАНТАСТИКЕ
ФЭНТЕЗИ • ФИЛЬМАХ • ФЭНДОМЕ

НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО!
ОБЗОРЫ НОВИНОК — В ДЕНЬ ПРЕМЬЕРЫ!
СТАТЬИ — НЕ ТОЛЬКО ИЗ ЖУРНАЛА, НО И ЭКСКЛЮЗИВЫ!
ЛУЧШИЕ СТАТЬИ ИЗ АРХИВА ЖУРНАЛА!
ОНЛАЙН-ИНТЕРВЬЮ С ИЗВЕСТНЫМИ ПИСАТЕЛЯМИ!

КТО ОТЕЦ ДЖОНА СНОУ? МОЖЕТ ЛИ НЕГР БЫТЬ ШТУРМОВИКОМ? ЧТО ДУМАЕТ САПКОВСКИЙ О «ВЕДЬМАКЕ 3»? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»? МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.

LG
Life's Good

21:9
Curved

LG 34UC98-W

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG ELECTRONICS

ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА